邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

人性与魔心 仙剑奇侠传五

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

06月号上



专题企划

当英雄还是小屁孩

那些个游戏明星的童年

强打攻略特区



骑马与砍杀：火与剑

大洪流中的骑士生存之道

游边戏外

孤独前行者

揭秘游戏中神一般的特种部队

东瀛宅急便

这样的图鉴究竟应不应该有呢？

日本学生制服手册

鹿鼎记 金庸

金庸真情武侠网游

6月 情动内测



零售价10元

双周刊 Vol.163 2011 06

ISSN 1008-2352

11 >

9 771008 235008

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

Sogou搜狗 鹿鼎记 搜狗搜索

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com

Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

LDJ.CHANGYOU.COM


CCG EXPO
第七届中国国际
动漫游戏博览会
2011.7.7-7.11
中国馆 CHINA PAVILION
御宅族的盛会！
网罗日系模玩企业，
让你仿佛置身秋叶原！
街机仔的乐园！
强者云集，新机登场，
只为争夺王者的宝座！
动漫迷的天堂！
漫画？动画？同人？COS？桌游？
我们还有你想不到的！
所以带上朋友，一起来吧！
CCG EXPO
主办单位 Sponsored By
中华人民共和国文化部
Ministry of Culture, PRChina
上海市人民政府
Shanghai Municipal Government
承办单位 Organized By
上海市文化广播影视管理局
Shanghai Municipal Administration of
Culture, Radio, Film and Television
（上海）国家动漫游戏产业振兴基地
China National Center for Developing Animation,
Cartoon and Game Industry
上海东方传媒集团有限公司 SMG


MMO游戏网
www.wanmmo.com
玩游戏
拿账号
看资讯
电脑乐园
Personal Computer Game Guide
游戏攻略
给力 2011
www.pcgg.com.cn
电攻论坛
乔迁新居啦！
www.wanmmo.com
输入以上两个地址都可进入哦！
和小编们一起
聊论坛
更多新内容
等待你来发现
wan mm o = 玩美眉哦！

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
008 6月十大会员游戏

PCGG 强档预报
012 人性与魔心
——仙剑奇侠传五

PCGG 新作前瞻
016 超级街头霸王
018 战锤40K：星际战士
020 X战警：命运

PCGG 极速体验
022 消遣用科幻小品
——第八分队：偏见
024 只有天空才能阻拦我们
——无敌舰队2526：超新星上手指南
026 山寨战神
——暗黑战神格尔沙普：怪物猎人
028 骑马但是不砍杀
——骑马与砍杀：火之剑

PCGG 强打攻略特区
030 大洪流中的骑士生存之道
——骑马与砍杀：火与剑
030 次元之间的谜题
——传送门2（Portal 2）

PCGG 游边戏外
048 孤独前行者
——揭秘游戏中神一般的突击部队

PCGG 专题企划
056 当英雄还是小屁孩
——那些个游戏明星的童年

PCGG 微专栏
060 这样的图鉴究竟应不应该有呢？
——日本学生制服手册
062 虎子无XX
066 杂文报
068 好一把称手的兵器
——给小编印象最深的游戏武器

PCGG 其他频道
070 卡牌桌游
076 玩家交流

完美时空 月历

PERFECT WORLD

电玫单机业界动态表（6月）



3 Fri 幻想曙光

发售

游戏设定在一个和我们的世界大不相同的远方异域。玩家亲手参与到精灵、兽人、侏儒和人族之间的战争中去。游戏类型为即时战略类。

育碧公司正式成立电影工作室，致力于把经典的游戏内容延伸至影视领域。育碧旗下的《幽灵行动》和《刺客信条》等游戏都是改编电影的大热门。

8 Wed

腾讯通过深圳证券交易所大宗交易平台对国内著名影视娱乐公司华谊兄弟进行战略投资，此轮融资涉及金额人民币近4.5亿元。投资完成后，腾讯持有华谊兄弟4.6%的股权。



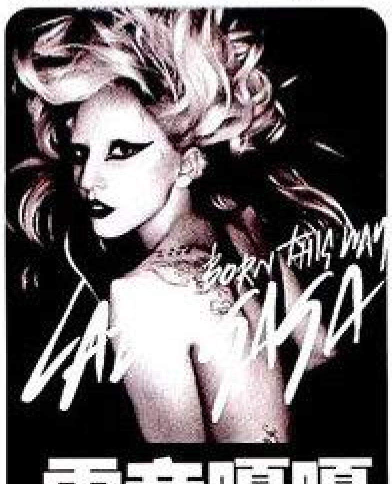


14 Tue 发售

永远的毁灭公爵

永远的毁灭公爵发誓再也不跳票了。就在6月14日，这个混球打算再次出面拯救世界。





雷帝嘎嘎

LadyGaga发行了新专辑《BornThisWay》，在专辑发行前，Facebook上的著名社交游戏《农场》抢先播放了其中几支单曲，通过游戏，玩家可以先听为快。

20 Mon

21 Tue

游戏《光晕（Halo）》系列诞生至今已经10年。为了庆祝这款成功的经典，微软决定将在今年西雅图的PAX Prime游戏展上举行名为“Halo Fest”的庆祝活动。



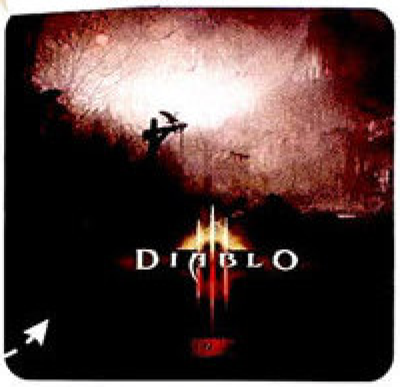
PDF过刊杂志收藏购买微信：b1wz888888



June is a good month to...

4 Sat

暴雪总裁麦克莫汉在财报会议的简短发言中表示：目前暗黑3正在暴雪公司内部进行员工测试，外部测试将在2011年第三季度开始。最佳情况下游戏会在年内发售。



经过计算，由卢卡斯公司授权，EA制作的星球大战题材网游《星球大战：旧共和国》总计投入开发费用将超过1亿1000万美元（约7亿1400万人民币），堪称史上最贵游戏。

10 Fri

SONY确认次世代掌机NGP（Next Generation Portable）[illegible]

11 Sat

Deep Silver公布了新作《钢铁前线：解放1944》，游戏发生在1944年的波兰南部。玩家将作为一线士兵参与双方的战斗。游戏类型为FPS射击，各种二战经典装备都会在游戏中出现。





17 Fri

微软以超乎想像的高价收购了Skype。从此，微软将拥有那些通过Skype进行音频和视频通话的用户。分析人士认为微软有可能将Skype合并到旗下的Xbox 360分部中去。

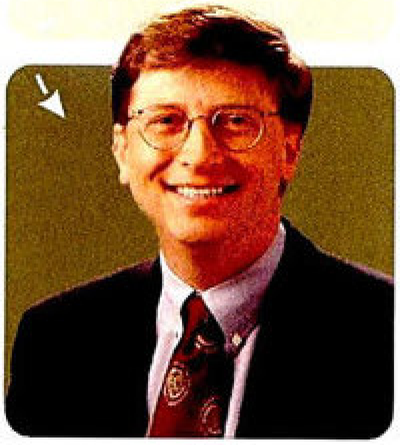
[illegible]

[illegible]

22 Wed

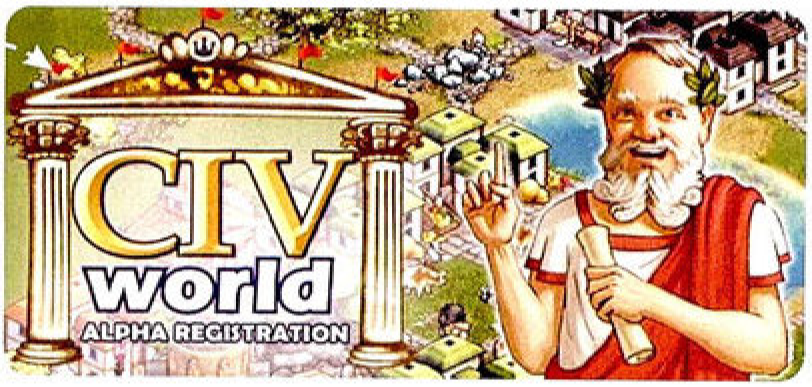
动视暴雪在其第一季度财报会上宣布，该公司将针对中国游戏玩家推出"微支付"网络游戏《使命召唤》。最快预计今年秋季发布。





26 Sun

经典游戏《文明》的制作者席德·梅尔表示：将推出一款基于Facebook平台运行的社交游戏《文明世界》（Civilization World）。玩家将可以多人协作建造一个辉煌的文明体系。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 孙恩 杨晓勤
实习文编：倪荣页 郭子刘
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

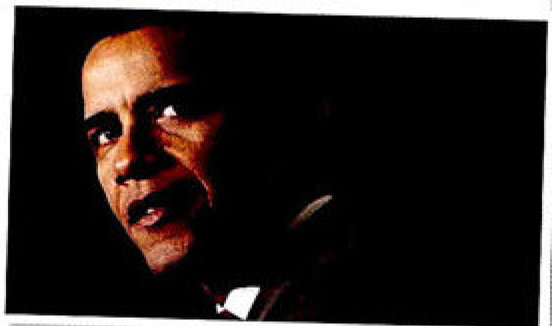
daily NEWS

编辑：X先生 美术：哈秋 文中评论均不代表本刊观点

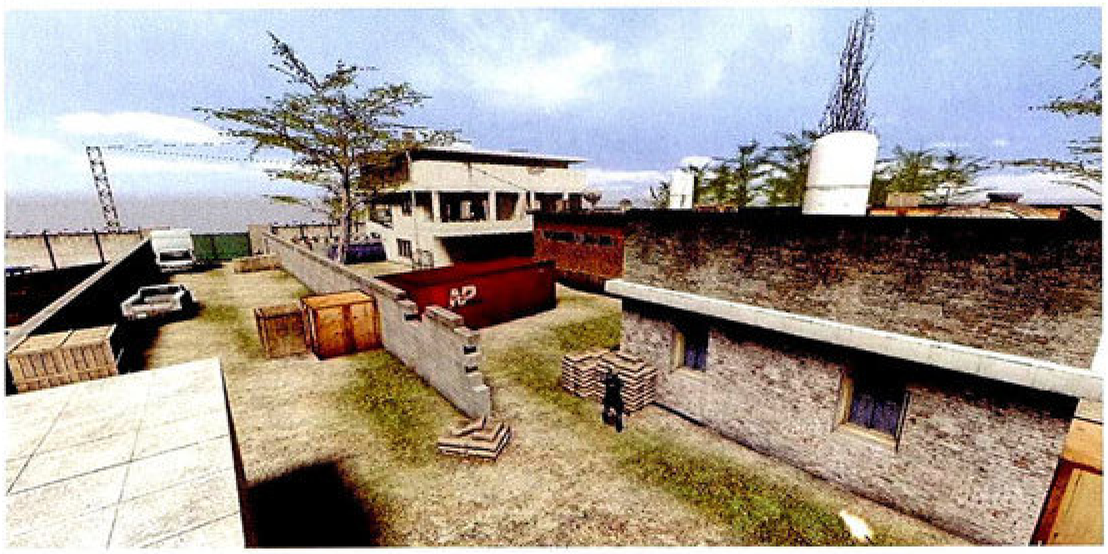
个性新游戏

本·拉登 成为最火热游戏题材

PCGG讯 Kuma Games公司专门以真实军事事件为基础制作游戏。其作品Kuma War根据世界各地战场上的最新动向推出新任务包。这款免费射击游戏已经涉及伊拉克、阿富汗、伊朗、墨西哥等地区。在本·拉登死讯放出后，Kuma公司宣布将推出“本·拉登之死”(The Death of Osama Bin Laden)的新章节，力争真实复制整个行动过程。



奥巴马说不定会装上玩一把



据说是基于那个院子真实场景的SC多人对战地图

打游戏？打海盗！

PCGG讯 在一个名为MMOWGLI的新游戏中，玩家可以贡献自己的智慧，帮忙解决索马里海盗问题。

由美国军方参与开发的这款游戏中，融合了一个可以改变游戏规则的解决方案。其特点是跟踪了解玩家互动时的思想变化，从而利用群体玩家的创造性思维解决问题。玩家在游戏中的表现可以帮助解决一些军事统计学上的难题。比如如何安排有限的兵力，对抗神出鬼没的海盗。

关于该项目最酷的事情之一是它的灵活性。虽然最初推出的游戏将围绕海盗困境，但以后它可以改变游戏的内容，在未来模拟其他不同的战略困境。



杰克船长表示没有压力

mmowgli

play the game. change the game.

Ⓧ 玩家都是小白鼠。我猜这个游戏就是让一些玩家做海盗，一些玩家做海军，然后看一大群人打来打去，最后成为高玩的就是军事人才。然后整场游戏的数据也能变成一个模型。

解放军参与开发游戏 光荣使命

PCGG讯 由南京军区与无锡巨人公司联合开发的FPS军事游戏《光荣使命》已经研发成功，在进一步充实改进后将下发有关部队使用。这款游戏的商业化前景未知。

游戏的战斗主线是名为光荣使命的一次大型军事演习。游戏为全中文语言环境，内容有着很强的中国特色。士兵的装备武器包括不少大型军事载具、武装直升机、坦克、装甲车等。



这么好的软件，军训的时候必须要用



只有科技强军才能构筑起坚固的国防钢铁长城

Ⓧ 威武。这个游戏必定会火。从放出的视频来看，游戏内容还是有深度的。还原了各种国产武器的特色，游戏风格也能突显解放军的务实硬朗。既然是军事游戏，它在战术模拟上应该会有强大表现。

玩游戏，买衣服

PCGG讯 在莫斯科，Topshop品牌连锁店使用体感游戏设备Kinect来给顾客提供虚拟试衣服务。该店通过Kinect捕捉到顾客的影像，将顾客试穿特定衣服时的样子投影在一个巨大的显示屏上。这样顾客就可以不用麻烦地换衣服，只需要往摄像头前一站，就可以看到自己虚拟的穿衣效果。远程网络试衣服务的出现也是指日可待。



大屏幕就是镜子

Ⓧ 这个游戏机真是太好了，方便了女士们试衣服。最好旁边再放上一台专门给男士们准备的游戏机，好让他们无聊等待的时候打着玩。

但是我邪恶地想：如果是穿着春装试夏装，是不是需要加一个什么补丁呢？嗯？

娱乐行业 欢乐新闻

暴雪为慈善机构捐款$80万

PCGG讯 去年，暴雪在商城推出了两种可爱的虚拟宠物，并且承诺将捐出这两款宠物销售收入的50%给慈善机构“希望基金会”（一个协助18岁以下、罹患绝症不久于人世的小孩实现其最大或最后心愿的非营利组织）。所以，今年它捐了80万美元。



去年暴雪捐出了110万给同一机构

在暴雪的宠物商店，这两种宠物的售价是每只10美元。按此计算，至少有十六万爱心人士购买了“慈善宠物宝宝”。


这俩小眼神儿

(X) 做慈善是一个高风险的活儿，一不小心就被指责别有用心，动机不纯。暴雪真是非常有勇气，敢于介入慈善行业。

而这两个萌宠，仅仅看着就感觉心里很温暖

体育竞技游戏让人更暴力？

PCGG讯 英国某大学的两位教授最近进行了一项针对暴力游戏的测试。这项实验共有40个参与者，测试游戏包括《使命召唤》和《侠盗猎车》等传统意义上的暴力游戏和一些体育游戏。


最好啊，还是治愈系


恩，我毫无感觉

测试结果显示：从心跳频率、呼吸作用和脑活动等方面来看，体育游戏要比传统意义上的暴力游戏更加容易引起人们的激烈反应。当我们在游戏中射杀某个角色的时候，大脑的活动并不激烈；而当我们在足球游戏中射门的时候，相关的大脑区域却异常兴奋。

体育竞技类的游戏可能会引起人们更加暴力的反应，至少生理数据是这么显示的。

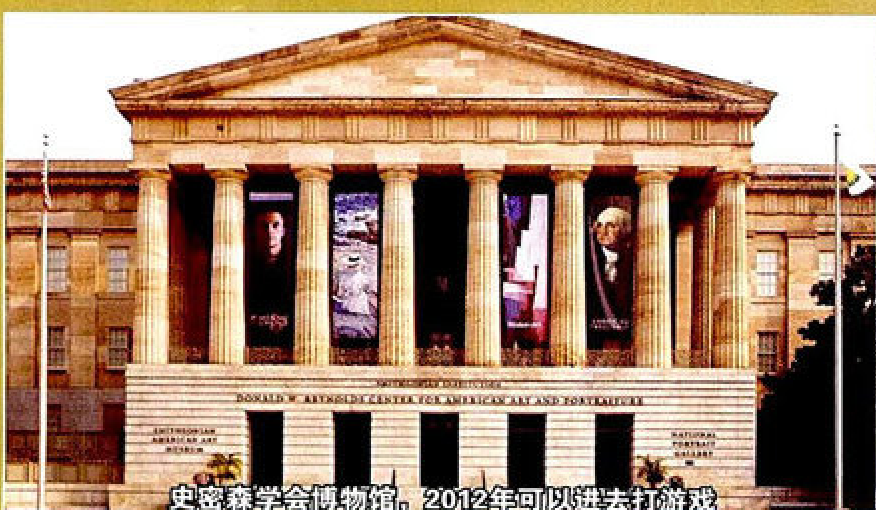
(X) 我觉得这个研究不太靠谱。首先测试的样本太少了，才40个目标样本，置信度太低。竞技游戏会让人心跳加速，心情紧张那是真的，每个游戏玩家都有体会。但它们是不是更能引起暴力反应，我觉得不好说。

我们设想一下这两种情况：你看两个不太相熟的朋友在打游戏。其中一个玩的是投篮；另一个朋友的游戏是把NPC拖到楼顶上，射爆他的肺，看着他倒在地上，然后把他的尸体扔下楼去——你觉得哪个朋友更加暴力？

电子游戏也是一种艺术形式

PCGG讯 美国艺术基金会（National Endowment for the Arts简称NEA）是为了专门资助那些无视商业利益全身心投入艺术创作的艺术家而设立的。

在最近的一次拨款申请中，它将过去的“电视广播艺术”分类改名为“媒体艺术”：其中就包括了电子游戏、互动科技、互联网媒体等范围。这也就是说该基金会认同“电子游戏”属于艺术的一个范围。


史密森学会博物馆，2012年可以进去打游戏

还有另一条与之相关的消息：著名的史密森美国艺术博物馆策划在2012年举办一张“视频游戏之艺术”的展览。历史上经典的游戏例如：《吃豆人》、《星际争霸》、《最终幻想》等等都会在博物馆内展出。

史密森学会是唯一由美国政府资助的半官方性质的博物馆机构。于1846年创建于首都华盛顿，学会下设14所博物馆和1所国立动物园。詹姆斯·史密森的遗嘱：“这笔钱用于增进和传播人类的知识。”

(X) 此基金会大善。它帮助了那些暂时还得不到商业承认的艺术家，让他们能安心继续自己的创作。我想大家都会同意、制作精美的游戏必然是一件艺术品。目前的主流游戏有被大公司垄断的趋势。如果以后艺术支持基金能够运作成功，说不定我们可以玩到有别于“大制作”的“纯粹艺术游戏”。

而博物馆对于经典游戏的展示既能肯定游戏艺术的优良品质，又能为博物馆带来不同偏好的观众，绝对是一个双赢的局面。

最后我提示一下大家，稀有版本的艺术品有很大收藏价值和升值空间。


游戏油画

最山寨新闻评论 尖端游戏装备

编辑：X先生
美术：哈秋

NEWS

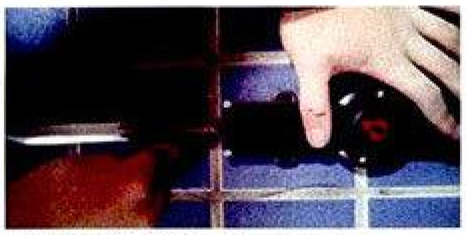
游戏装备 真的很尖端 刺客的隐剑

PCGG讯 DIY达人Ammnra在玩了育碧的游戏《刺客信条》之后受到启发，制作了一把隐剑（Hidden Blade）。这把隐剑在功能上和原作的几乎一样，可以随意的伸出或者缩回去，而且刃口也很锋利。











↑ 怕是可以割到自己手
← 锋利到可以断发
← 游戏中的隐剑

Ⓧ 这个东西看起来很危险，属于管制刀具，小朋友们可千万别在家里学着做呀。

受死吧 看我激光剑

PCGG讯 这东西是真正的激光武器。它的功率已经达到了平民能合法拥有的激光发射器的上限。销售网站上警告使用者千万不要把它对准任何人类、动物或者车辆。已经有玩家放出视频，用它制作了激光爆米花。激光剑的单价是三百美元。你也可以六百美元买一对，组成双刀。



↑ 激光爆米花



↑ 奇怪，怎么能不割到自己呢

Ⓧ 这双刀还是非常帅的。要比我们以前在地毯上买来的那种红色的激光灯强多了。那个红色激光钥匙挂件用电池驱动，只能老师上课捣乱用。

全身乐高盔甲

PCGG讯 玩家Ben Caulkins花了6个月时间建造了这套铠甲。据说躯干的挡板是最棘手的部分。最后，他不得不用胶水，一片片的粘结。





胶水粘成这样不容易

穿上背心 让自己中弹

PCGG讯 宾夕法尼亚大学机器人研究所的学生看到了游戏模拟现实主义的趋势。他们创造了一个新的“模拟-触觉”设备。这件神奇的背心可以在玩家身上模拟出虚拟游戏中的力量反馈，让玩家感觉像是真的被游戏中的子弹“击中”。目前这个背心会传达突然的冲击，而不是剧烈的疼痛。



↑ 穿这个马甲需要勇气



↑ 兄弟让开点，我要射了

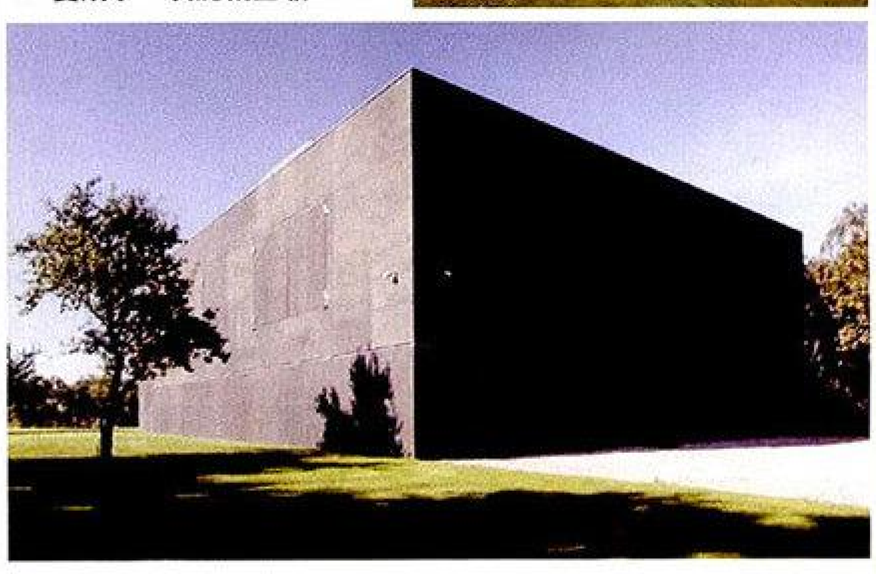
Ⓧ 我开始以为这个马甲非常大力，可以把人打得从凳子上飞出去。但后来才知道它好像是用USB驱动的。希望这个技术能够进一步发展，最终有一天能够模拟出“恋人的手温柔地划过发际”。然后我们大家全都沉浸在虚拟之中，黑客帝国的母体也就建成了。

来吧！没脑子的僵尸

PCGG讯 这套房屋最大的特点就是那厚厚的可以折叠收缩的混凝土外墙。当房主觉得有危险的时候，可以按动开关启动房屋的“变形”程序，本来其貌不扬的二层建筑，瞬间就变成一块水泥立方体。这栋建筑的修建者介绍：“它能给你带来极大的安全感！钢筋水泥混凝土能给你完全可靠的感觉，阻挡僵尸攻击不在话下！”







→ 平时看就是一土房子
→ 遇到攻击就变形
↓ 变成了一块混凝土墩

Ⓧ 这幢房子一下子就把那些几千万的天价楼盘比下去了。住在这样的房子里面才安心啊。如果它有地下几层，再来一个仓库放粮食，加一台空气循环机、水净化机，然后墙面加铅，还是坐落在没地震没海啸的地段，那就无敌了。宅在里面直到天荒地老海枯石烂都没问题。

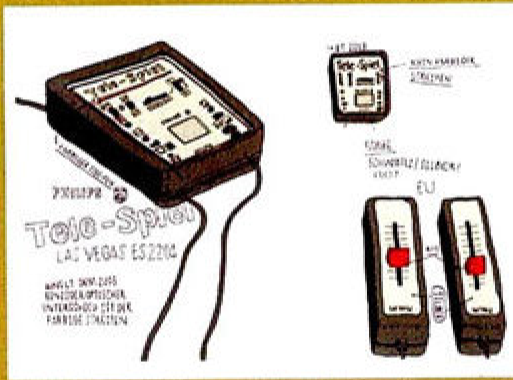
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：X先生
美术：哈秋

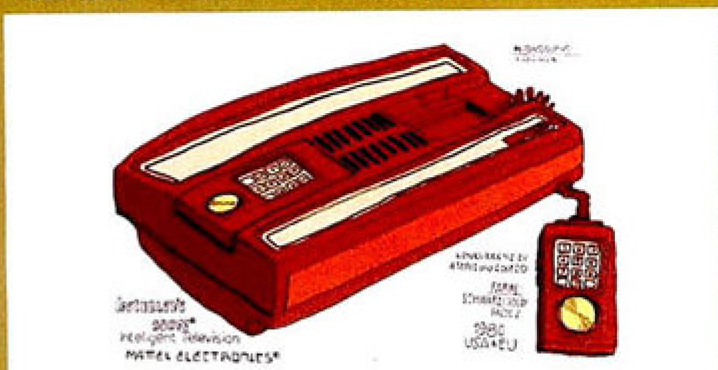
古董游戏机大观

来自德国的美术师Sebastian Koch（好像有个拍电影的也叫这名字）近日绘制了几幅70年代游戏机主机的手绘图画。这些古老的游戏机在他的笔下重生，丝毫没有土气的感觉。和以前的照片摆在一起对比，就显出一种蒸汽——赛博朋克的味道。

这些东西我是一个都没见过。有几个看起来像是车间里用的；有几个看起来像是电工吃饭的家伙。70年代的游戏机一定要求非常高的微操作，APM600+。



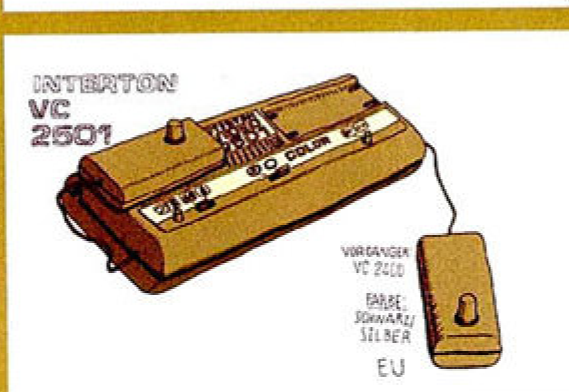















这幅画最有未来风


狮子王版本


大力水手版本

最后的游戏餐

意大利伟大的艺术家列奥纳多·达·芬奇所创作的名画《最后的晚餐》被世人推为经典。此画无可争议地成为世界美术宝库中最完美的典范杰作。在游戏界，也有不少仰慕者愿意模仿它以表敬意。


快餐版本是现实主义的代表作


蓝精灵版本


兔八哥的晚餐肯定是胡萝卜


最终版本 编辑部的众使徒



六月 十大会员游戏

本期栏目中大叔推荐的这十款游戏每一款都堪称精品哦！这几乎花了我5月份所有的休息时间来寻找，全世界游戏厂商和门户网站几乎都被我翻遍了。这是为什么呢？还不是为了6月的复习迎考吗？大叔知道大家这俩儿月都不能玩游戏，不过没关系呀，你可以把这些游戏都存在你的硬盘里，等考完放假了，就能痛痛快快玩个够啦！

战争博弈机

游戏容量 570MB

英文名称	Battle Slots	制作公司	Phantom EFX
游戏类型	策略角色扮演	发行时间	2011年4月30日
官方网站	www.battleslots.net		



在没有发布PC游戏之前，它其实是一款热门的博弈街机，在欧美地区拥有很大的粉丝群体。而该游戏制作发行公司的技术被游戏行业公认为是一流的，他们将技术运用到开发这款游戏当中，和游戏非常有吸引力的RPG元素结合，创造出全新的角色扮演体验，该游戏也因此成了玩家关注的焦点，甚至还有人预言《战争博弈机》一定会是一款成功的游戏。

公司的总裁Aaron Schurman对这款游戏也非常自信，称《战争博弈机》是他们发行过所有游戏当中最好的一个，他无比兴奋地告诉大家："我们开发的游戏已经有好几年时间了，而且也取得了行业领先的成就，现在我们把这项技术运用到《战争博弈机》全新的国度当中，让RPG游戏体验达到了前所未有的完整度和深度。"

游戏的故事背景设置在原本平静安和的Tellus，玩家所扮演角色的故乡。这片土地忽然落入怪物的魔爪之下，瞬间生灵涂炭，英雄应运而生，试图转动命运的车轮，拯救这片土地及在这片土地上生存的人类。玩家要通过不断参加对决，打败敌人让自己升级，这样就可以启动更具杀伤力的绝招和咒语，对付更加强大的敌人，玩家还可以转动中的5个转轮，通过调试Attack Points、Mana、Experience和Gold来创造更强大的武器，除掉恶魔之源。



抢地盘是策略部分

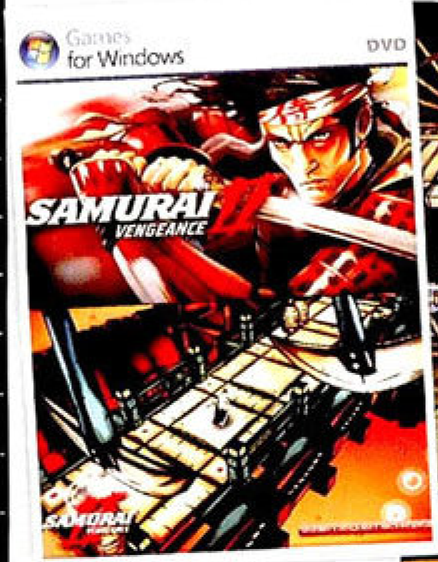

闪电链


对战就是博弈系统

武士2：复仇

游戏容量 90MB

英文名称	Samurai II：Vengeance	制作公司	MADFINGER Games
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年5月8日
官方网站	www.madfingergames.com		




典型的横版过关类


1打4有点危险

其实这款游戏最早是在Iphone平台上发布的（杂志“爱疯族”栏目也介绍过），受到了玩家的好评和推崇后，官方将其加入了PC游戏的平台，在画面精细度方面又有了很大的提升，延续一代的风格，游戏的血腥度依然很高（砍头劈腰什么的，小童鞋们伤不起啊……）。不过这也保持了游戏战斗的刺激与爽快感。同时相比前作，游戏在操作上也进行了很多的改进，使得游戏的战斗操作更为流畅。而最重要的是，游戏的容量只有90兆哦！


一刀把脑袋给卸下了

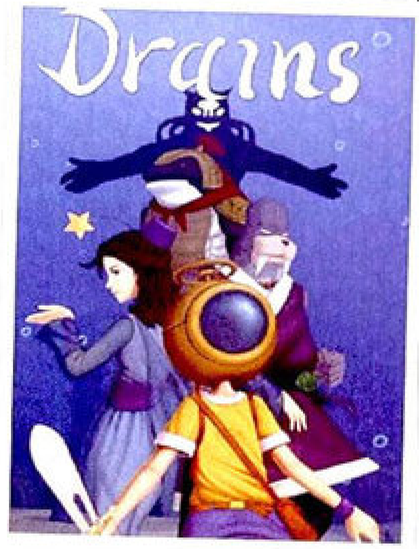

游戏画面很有特点

海底水渠

游戏容量 380MB

英文名称	Drains	制作公司	Pathea
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年5月5日
官方网站	www.Pathea.com		

人称“海之王”的家伙带领着一支庞大的军队征服了海底世界之后关闭了连接海洋的六条水道导致洪水泛滥万民流离失所。天下大乱之际，也正是英雄挺身而出拯救苍生之时。作为有志青年的你决定背上氧气筒头戴闭水神盔独闯海底水道勇斗虾兵蟹将最终平定祸乱。《海底水渠》是一款3D横版动作过关游戏，同时融合了角色扮演的元素，允许玩家提升等级和技能，还能在商店里购买提升战斗技能的道具。游戏的元素丰富，你甚至能看到中国的五行八卦，而各自身怀绝技的boss也充满了挑战的乐趣。



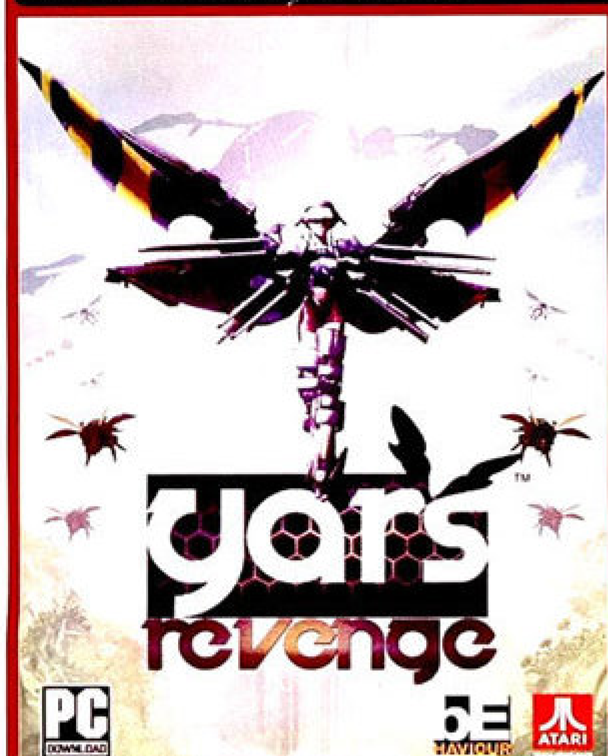

砍杀虾兵蟹将

建筑是中式复古型的

亚尔的复仇

游戏容量 740MB

英文名称	Yars' Revenge	制作公司	Hollywood-based Atari.
游戏类型	空战射击	发行时间	2011年4月28日
官方网站	www.atari.com/yarsrevenge		



这款1981年首发的经典科幻街机游戏将被重制，一个升级版本的《亚尔的复仇》将面世。这个有个将近30年历史的经典游戏是雅达利公司2600主题中销量最好的游戏之一，重制后的版本被重新构思，也新增了不少的新内容。游戏由Hollywood-based工作制作，风格将会改成日本动漫形式。故事讲述了一名叫做Yar的人被Qoti国洗脑，之后他摆脱了帝国的控制，开始了复仇之路。游戏将以空战为背景，多结局和支持两人合作。


很刺激的空战游戏

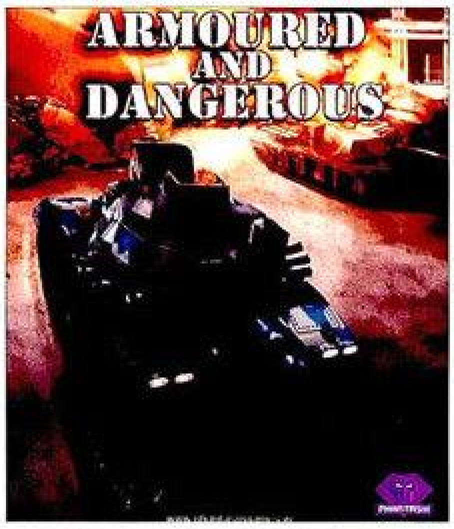

日式动漫的过场

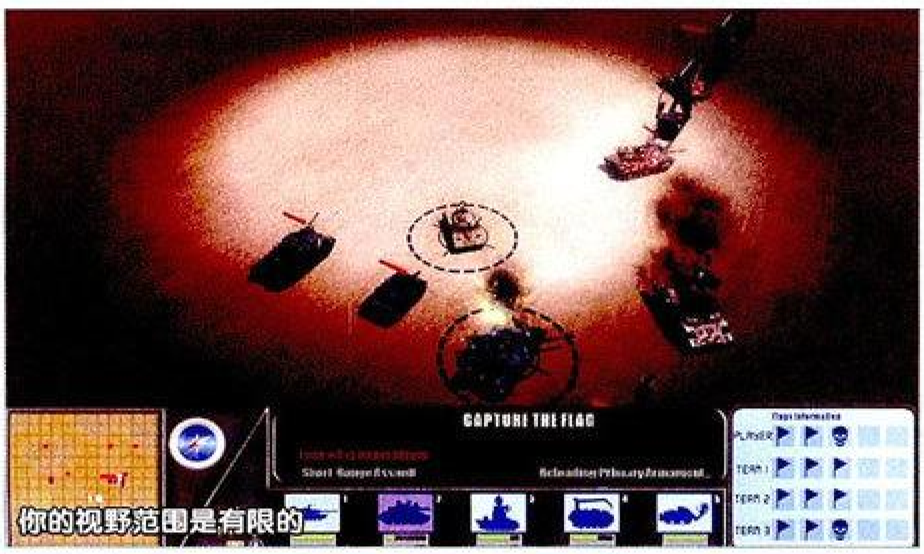
装甲险境

游戏容量 100MB

英文名称	Armoured And Dangerous	制作公司	Phantasm Games Studio
游戏类型	即时策略	发行时间	2011年4月7日
官方网站	www.phantasmgames.com		

《装甲险境》是一款PC平台独占的策略游戏。你可以自定义你的坦克队伍，并制定战略以进攻和摧毁敌军的坦克和建筑。每关游戏中都有大量任务和敌军等待你去对付，而你坦克小队中的每种坦克都具有各不相同的攻击和防御属性，你需要针对不同的敌军来正确使用它们，才能有机会过关。游戏包含了抢旗模式、死亡竞赛和寻找与摧毁三种特别模式，喜欢战争策略和即时战略的玩家不容错过。





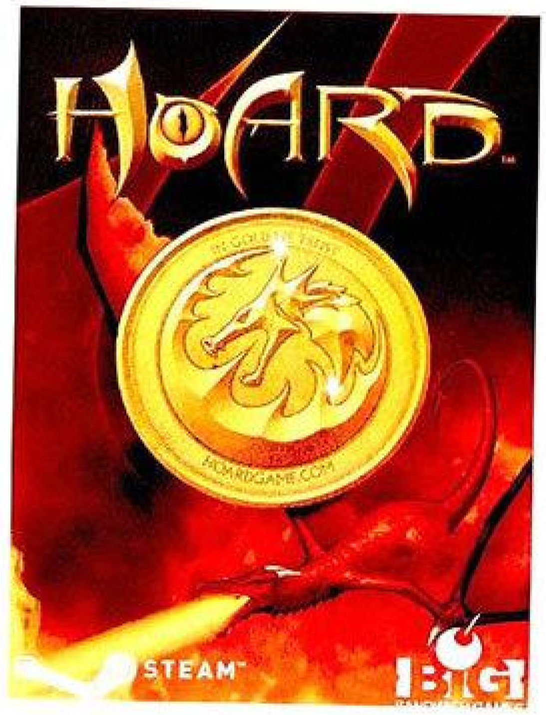
你的视野范围是有限的

宝库

游戏容量 450MB

英文名称	HOARD	制作公司	Big Sandwich Games
游戏类型	即时策略	发行时间	2011年5月5日
官方网站	www.hoardgame.com		

在这个动作策略游戏里面，玩家需要扮演一条龙，在中世纪的奇幻世界里面生存。在《宝库》中，玩家们将扮演一条龙来摧毁人类王国，游戏方式接近所谓的塔防游戏，而且还支持多人对战。玩家们所扮演的龙基本上可以做到：惊吓平民百姓、焚烧城堡、收集金块与宝石、绑架公主、把惹人厌的骑士们烤焦、赶走窃贼、推倒巨人 建筑宝藏库等等。多人战役中可与其他玩家所扮演的龙合作或是与之对抗。游戏的目标是要尽可能的建筑出越大的宝藏库越好。

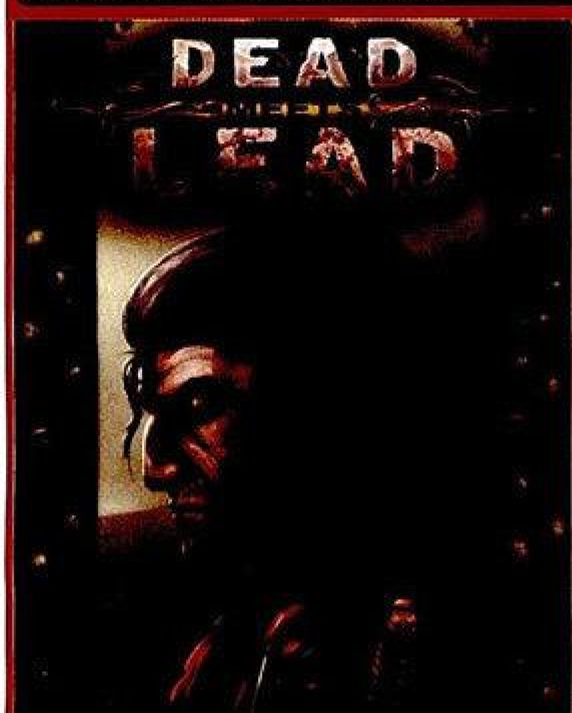



游戏是四条龙竞技

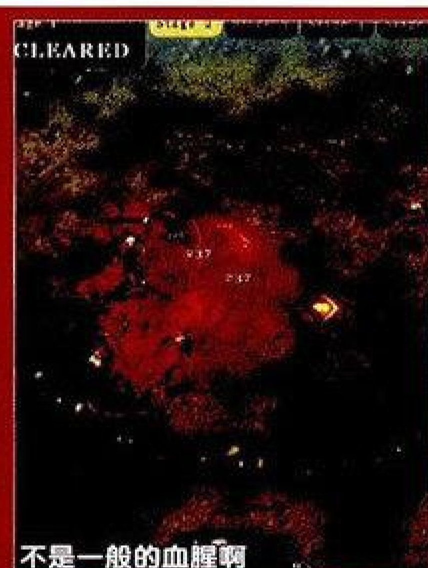
死亡之旅

游戏容量 320MB

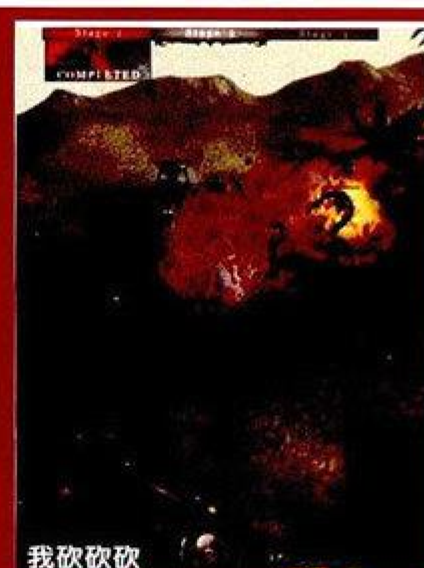
英文名称	Dead meets Lead	制作公司	Keldyn Interactive
游戏类型	动作冒险	发行时间	2011年5月3日
官方网站	www.deadmeetslead.com		



这款以僵尸为题材的游戏《死亡之旅》是一款第三人称动作类游戏，最初进入游戏后的感觉，有一点“暗黑”的味道，只不过妖魔鬼怪都换成了僵尸。快速的游戏节奏不得不联想到《丧尸围城2》。故事发生在1716年，一位英国将领为了使岛上居民摆脱僵尸困扰而展开的故事。利用手中的剑和枪不仅要对抗变成僵尸的村民，还要对付黑暗中的野兽，还要面对事件背后的神秘力量。古代版惊变28周。



不是一般的血腥啊



我砍砍砍


初见有点像暗黑

游击队鲍勃

游戏容量 **80** MB

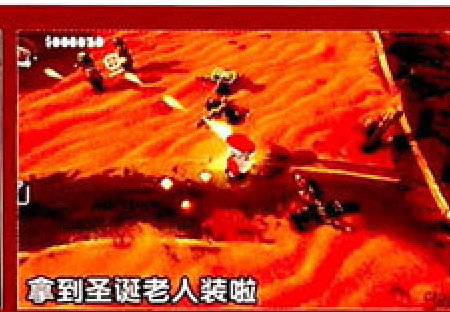
英文名称	Guerrilla Bob	制作公司	美国
游戏类型	第三人称射击	发行时间	2011年4月14日
官方网站	www.Guerrillabob.com		

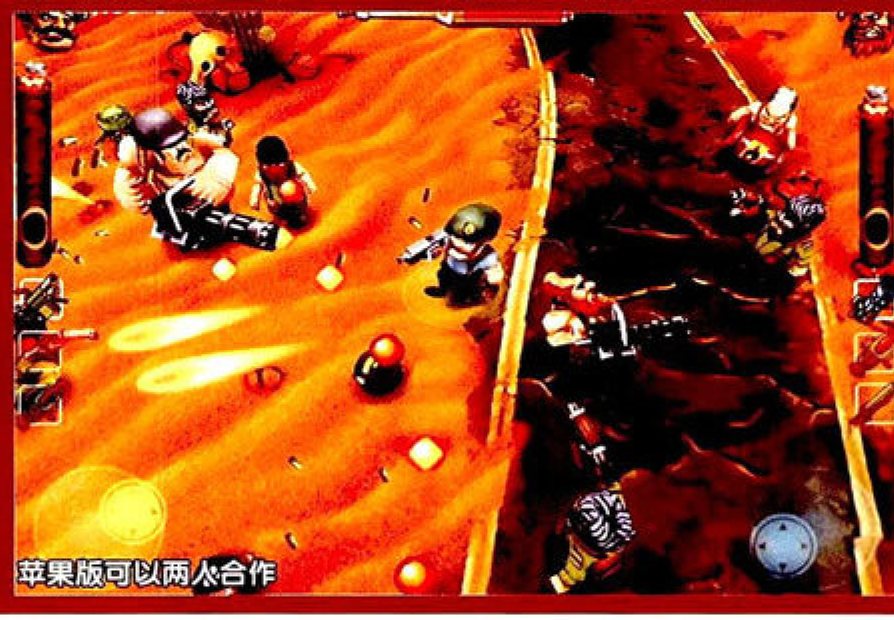


这是一款非常火爆爽快的动作射击游戏，卡通风格的画面和穿插整个游戏的幽默令杀戮变得不那么残忍。但是鲍勃可不只会说笑话，他是个游击队员，擅长使用各种大杀器，机枪、散弹枪、火箭筒和火焰喷射器什么的都不在话下，他还能用收集到的钱购买更多更强力的武器，兰博的爆炸弓？没问题！在游戏里鲍勃绝对是超越兰博的存在！连每关关底的BOSS在他眼里都是小菜一碟！游戏还支持多人联机，甚至可以和朋友在一台电脑上合作闯关！



近期热门人物本拉登友情出演

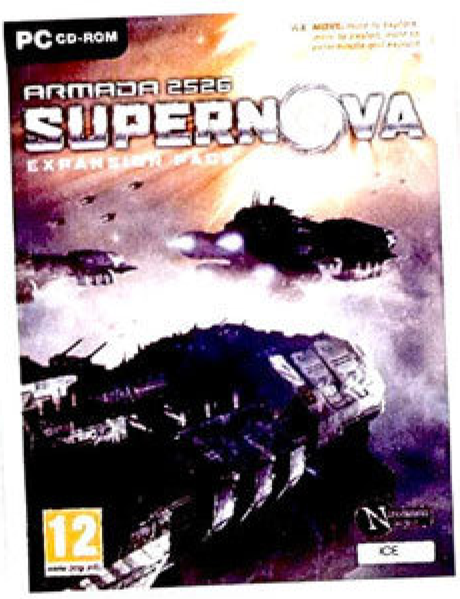

拿到圣诞老人装啦


苹果版可以两人合作

无敌舰队2526：超新星

游戏容量 **580** MB

英文名称	Armada 2526: Supernova	制作公司	Matrix Ntronium
游戏类型	太空策略	发行时间	2011年4月3日
官方网站	www.matrixgames.com		




这机体很像敢达啊

操控你的太空舰队，带领你的种族，建立属于你的太空帝国吧。这是经典太空策略游戏《无敌舰队》（Armada）的一款最新资料片。游戏将在太空探索方面大幅提升，增加新类型的恒星和行星，新的游戏系统及新的贸易体制，允许你建立自己的交易网络，更多的新单位及可开发的新技术。最近太空题材的游戏不多，玩家可不要错过哦！

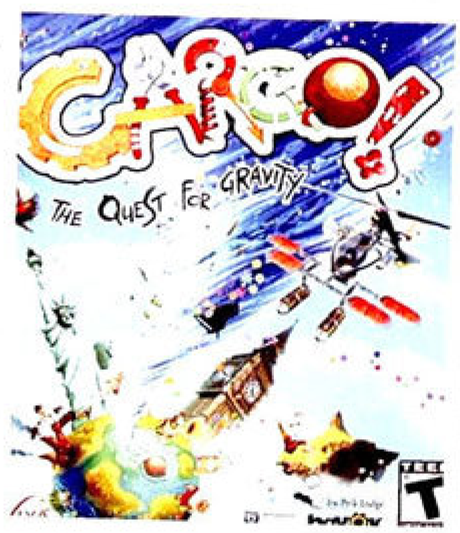

太空激战

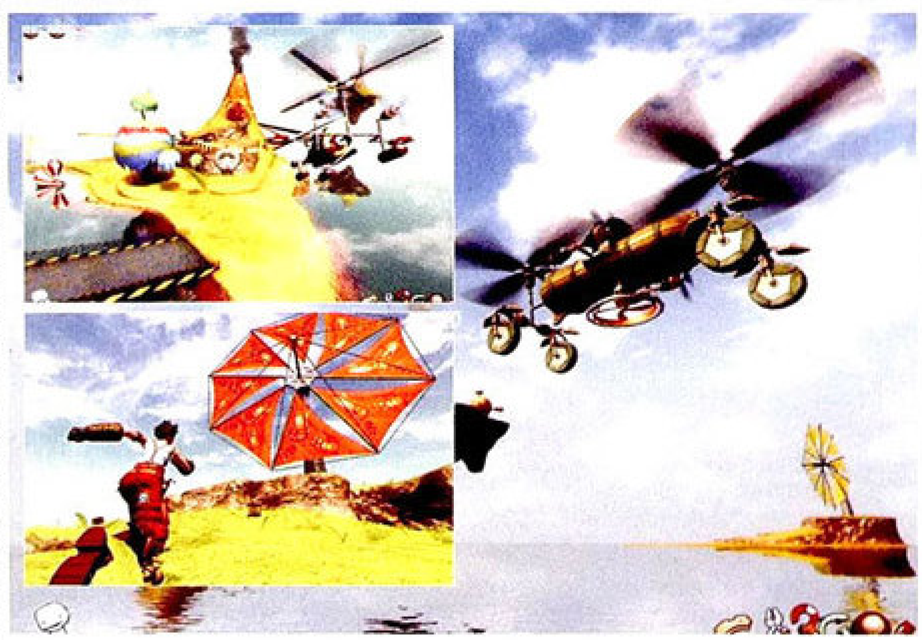
货运：引力之旅

游戏容量 **880** MB

英文名称	Cargo! The Quest for Gravity	制作公司	Ice-pick Lodge
游戏类型	益智娱乐	发行时间	2011年4月29日
官方网站	www.gamezebo.com		

《货运：引力之旅》是一款独特而创新的游戏，每个任务它提供了多种解决方案，更不用说无限嬉戏的模式！游戏中，你可以探索各式各样的风景和地点包括飞行群岛、大型水下环境，数不清的内部装饰来使其具有亲切感。四季变化，提供了一种动态效应在游戏中得到反映。荷载作用下不同的部件和组件，可组装创造疯狂且强力的车辆，还有一个很强大，自由的功能：使用你自己的音乐创造一个个性化的游戏的背景乐！







仙剑奇侠传五

人性与魔心

S	发售日期	2011-7-7	角色扮演
	游戏公司	游戏天堂	
期待度	游戏特点	经典RPG	

推荐人群：喜欢着国产游戏的玩家们

太狼专属线人再次带来速报

这些天，办公室里很多同事每天都看到太狼在厕所的角落里打很长时间的电话，有时还低头记录着什么，那些纸上往往只有几个谁也不认识的字符，到底太狼又获得了什么不可告人的秘密？其实答案很简单，随着《仙剑奇侠传五》发售日的日益临近，太狼又在通过他的线人获得这款游戏的绝密消息，帮助玩家能够更早的了解这款国产游戏大作。





游戏剧情与势力

远古的血族，如今再度觉醒，人性与魔心、宿命与血缘、道义与爱情，当这些同时摆在面前，该如何抉择。千年的封印，连接两界的神魔之井成为震动六界的焦点，众人的命运逐渐交织在一起。四个身负不同秘密的人相遇、相识、相知，原本平淡的生活渐起波澜。事情的真相往往并非肉眼能够看清，为了所爱的人，即便万劫不复也绝不回头。当不得不面对残酷的现实时，唯有坚持心中的信念，但求能无悔此生，来世再续仙缘。

蜀山

在仙剑五的故事中蜀山派再次出现，并在故事中有着举足轻重的作用，其中地位最高者号为七圣，分别是：太武、一贫、草谷、铁笔、玉书、凌音、青石。七圣虽然性情迥然，但同怀一颗除妖济世的侠义之心，千里御剑、斩妖除魔、蜀山剑仙、再现江湖！

四大世家

江湖中以武林四大世家为首，其为：欧阳、上官、皇甫、夏侯。四大世家中以欧阳家声望最高，历代欧阳家主也皆被推举为武林盟主。另据江湖传闻，欧阳家还保有一柄稀世神兵，这也使得位于雪山之顶的欧阳世家带上了一点点神秘的色彩。

如花美眷，似水流年

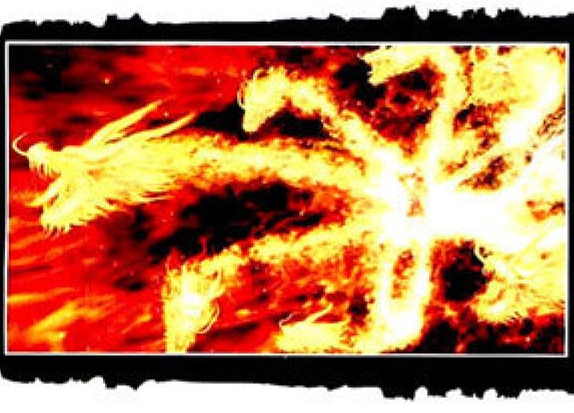
在一款游戏中，场景虽然不像故事、战斗等元素那样容易被人谈论、记忆，但是它却贯穿整个游戏的始末，成为游戏其他组成部分的载体。场景的优劣对于游戏体验能够起到巨大的影响，而这种影响往往又不易让人察觉，只是在不知不觉中慢慢改变人的心情，就如同阳光明媚的草原让人感到舒畅，幽深的洞穴让人不由自主的紧张一样。

所谓美景如画，当进入《仙剑奇侠传五》的游戏世界后，展现在你面前将会是一幅幅美轮美奂的画卷。清幽的竹林中随风飘落片片竹叶、浩瀚的云海中成群的仙鹤飞行于其间、缥缈的幻境似真似梦令人难辨。再加上热闹的都城、恬静的村庄、神秘的遗迹、沧桑的古镇等各具特点的景色，我们希望能够通过《仙剑奇侠传五》将尽可能多的美景奇观送给广大玩家，希望玩家在游戏中进入每一个场景都能体验到不同的视觉感受，并留下美好的回忆。

亭台楼阁、小桥流水、层楼叠榭、桂殿兰宫，对于游戏中城镇的设计，为了能够使各个场景的建筑独具特点，美术组在建筑风格和布局上花了不少心思，每个场景的建筑都力求符合自身定位的特点。因此在本作中大家不仅能够看到传统的中国建筑，更能观赏到许多不同风格景观。


这次仍然是3人小队


滚滚




华丽的魔法

恰如年少时的追梦

想起年少时玩DOS版《仙剑》的情景，不由得感叹时光如梭，当时无论如何也无法料到，将来居然可以参与“仙剑”系列的报道。回顾《仙剑》系列，如果说动人的故事让人难以忘怀，那么故事中的人物就更加使人无法割舍。《仙剑》系列的辉煌，靠的是情节的荡气回肠、感人肺腑，更得益于故事中一个个鲜活人物的塑造。

作为RPG的传统，“搜索房间”设定在《仙剑奇侠传五》中自然是少不了的，除了显眼的宝箱外，在房屋室内中也添加了丰富的调查元素，玩家如果在各个房间内仔细探索一番的话，一个不起眼的瓷瓶、一张看似普通的字画，只要你顺手一点可能就会得到意外的惊喜。

相比城镇而言，玩家们可能更加关心的是游戏中的迷宫。在《仙剑五》的故事中玩家将会踏上之前历代未曾涉足的土地，和女娲、魔族、蜀山派等名词息息相关的一个个迷宫，相信将给玩家带来持续的新奇感和探索欲，而熟悉《仙剑》历代故事的玩家更能从其中发现不少引人心生回忆的景物。总之，《仙剑》的渊源并不仅仅体现在游戏的故事中，制作组希望他在《仙剑奇侠传五》的世界中处处都能有所发现。

这次游戏不会刻意增加迷宫的难度，同时也不会利用视觉误差、场景循环切换等手段来制造迷宫。玩家在迷宫中迷路的情况并不是我们想看到的，而更好的游戏探索性、游戏流畅性才应该是《仙剑五》迷宫设计的初衷，因此《仙剑奇侠传五》的迷宫路线相对比较“简单”。当然这并不意味着《仙剑五》的迷宫全因没有任何设计而变得乏味、单调。为了突出迷宫的特色和趣味，各种样式的小“机关”将在迷宫出现，所以玩家想在迷宫中自由通行的话，除了要消灭路上的敌人，还需稍稍动点脑筋才行。不过这里可以先透露给大家一个信息，一般的机关附近总是会有一些提示的，多多观察、多多打听，将会使得破解机关变得十分轻松。

为了能够使《仙剑奇侠传五》的场景更加生动和真实，昼夜、气候等效果也被广泛使用在各个场景中。随风摇曳的树枝、片片飘落的花瓣、呼啸弥漫的风沙、劈落身边的雷电、纷纷降下的雪花、扭曲空间的热浪，每当一个构思最终实现后，其效果都使我们备感兴奋。而对于PC配置相对不高的玩家来说，虽然可以通过降低相关特效设置的方式来使游戏运行更加流畅，但那终究有些遗憾，我们也希望所有玩家都能体验到最好的游戏画面，因此直到现在程序组的同事依然在为游戏的优化而进行着不断的努力。愿最终能够在运行效率和画面效果上同时为玩家提供满意的成果。


茂密的森林


很温情的场景


华丽宫殿


闪电平原


应该是最终战的地点

剑五人物大集结




姜云凡

山风禁鹜云轻狂，
浮生痴情化剑芒。
浪迹沧海问世道，
笑看恩仇又何妨。


唐雨柔

荷塘玉影伴青波，
细雨轻舞映珠红。
朝露飘泊无怨悔，
只愿涟漪心湖中。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



龙幽

银龙漫舞动九霄，
长戈幽影任独翱。
芳草无心风不语，
回首前尘羽飘摇。



小蛮

山花娇艳水色青，
野蛮仙子鬼灵精。
少女满怀情蛊梦，
轻唱牛郎织女星。





草谷
身份：蜀山七圣之一
性格：淡然
喜好：雅乐



毒影
身份：不明
性格：爱憎分明、执着
喜好：和“他”在一起就好



海棠
身份：不明
性格：不明
喜好：自然、动物



林未央
身份：不明
性格：坚毅、执着
喜好：剑



凌音
身份：蜀山七圣之一
性格：淡然
喜好：雅乐



欧阳慧
身份：欧阳世家
性格：冷淡、严肃
喜好：不明



欧阳倩
身份：出身世家
性格：外柔内刚
喜好：不明



青石
身份：不明
性格：沉稳
喜好：对弈、静思



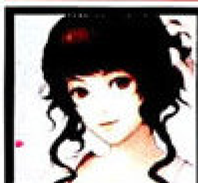
唐海
身份：蜀山七圣之一
性格：睿智
喜好：参阅典籍



铁笔
身份：蜀山七圣之一
性格：豪放不羁
喜好：和一贫喝酒



血手
身份：不明
性格：忠心耿耿
喜好：为主上尽力效命



羽裳
身份：不明
性格：善良、单纯
喜好：自然、人类



玉书
身份：蜀山七圣之一
性格：睿智
喜好：参阅典籍



太狼说：那些陪伴我们一起玩的人，你们现在在哪里？

不知道读者们有多少人还记得《仙剑奇侠传一》，那是一个电脑游戏的洪荒时代，大家甚至还搞不清WORD和EXCEL的区别。但这个游戏已经开始用纯粹的爱情故事打动我们。游戏开始于余杭镇一个小客栈，南盗侠夫妇之子李逍遥，在客栈内赶走一个乞酒喝的破道士并约定在十里坡传授剑术后，婶婶突然患病昏迷。为治婶婶的病，他欲上仙灵岛求仙药，得到3个苗人赠与的破天锤，并喝下忘忧散。来到仙灵岛，用破天锤打碎6个修罗石像后，邂逅正在沐浴的少女赵灵儿，并取得灵药。无奈灵儿姥姥（一只蛇妖）回来，误认为逍遥欺负灵儿，逼迫二人成亲……

《仙剑奇侠传一》自面世以来就长盛不衰，在游戏史上以惊人的生命力屹立十五年不倒。其凄美的情节、动人的音乐、个性鲜明的人物和低分辨率下细腻秀美的画面，令好几代玩家为之痴狂。憧憬江湖的至情少年李逍遥、身世成迷的脱俗少女赵灵儿、外刚内柔的名门侠女林月如和古灵精怪的白苗巫女阿奴，将正邪不两立、人神妖恩怨纠缠的故事演绎得荡气回肠，甚至连配角人物如嫉恶如仇的婶婶、忠心耿耿的石长老、情深意重的彩依等形象都极具个性，在每个玩家心中都刻下深深的痕迹。

时间过得好快，转眼就已经2011年了，那些曾经一起玩游戏的伙伴们，早已各奔东西。太狼为了做这个专题，在网上收集资料，除了那些花边新闻，还有什么比看一篇甚至亲手写一篇《仙剑奇侠传》的怀旧文更让人蛋疼？关键词无非时代、凋零、岁月、老去、不死、低调、当年、再见、坦然、知足、永远……从很早开始，我们就被这些千篇一律的措辞包围，在恶搞无敌的年头，煽惑出何等深沉的情怀。每当我为那些美文哭干眼泪之后，又不禁怀疑：让一个98年的游戏背负如此沉重的历史，难道就是一个制作组当年打造它的初衷？



PC版终于来了!
——超级街头霸王4AE



A 期待度	发售日期	2011年第三季度	动作冒险
	游戏公司	CAPCOM	
	游戏特点	经典格斗	
推荐人群：格斗游戏爱好者			

期待已久的PC版

CAPCOM宣布，将于2011年夏季推出街机对战格斗游戏《超级街头霸王4街机版（Super Street Fighter IV Arcade Edition）》的PC、PS3和Xbox 360移植版。

《超级街头霸王4街机版》是经典格斗游戏《快打旋风》系列最新作的街机版，以2010年4月在PS3/Xbox 360推出的家用版《超级街头霸王4》为基础，根据玩家回馈调整游戏平衡度，追加阴阳兄弟、杀意波动觉醒隆与狂鬼等4名新参战角色。

《超级街头霸王4街机版》预定6月7日推出供既有《超级快打旋风4》玩家更新的PS3/Xbox 360追加下载版。6月24日推出PS3/Xbox 360套装光盘版。7月推出PC套装光盘版。由于盗版猖獗，此前CAPCOM还一度表示将不会有PC版的发售。尽管《超级街头霸王4》只是街机版的移植版，不过在推出PC版之后，一定会受到广大玩家的追捧。

39个参赛角色



39个角色可供选择

《超级街霸4AE》的全称是《超级街霸4 ARCADE EDITION》，本作是以《街头霸王4》和《超级街霸4》为基础，加强内容并调整了平衡性的强化版。

《超级街霸4》将系列中的2系列、3系列、4系列、ZERO系列的明星选手集结在一起。《超级街头霸王2》中大家熟悉的墨西哥飞鹰、香港武打明星飞龙、神秘的特工女嘉美、牙买加黑人迪杰；《街霸3.3》的真琴、达德利、息吹；《超级街霸4》原创的韩国使用踢技为主的新女性角色Juri和土耳其摔跤手哈坎以及隆的恩师钢拳和街霸4的BOSS赛斯；《街霸ZERO》的科迪、凯、元。参战人数多达35名。

《超级街霸4AE》在保留了以上所有角色后更加入了《街头霸王3.3》最具人气角色中国兄弟阴、阳。使可用角色达到了37人！并随着开机时间已经解锁了杀意隆和真豪鬼。人数已经到达2D格斗游戏史无前例的39名。并且修改了前作中的一些不合理的招式判定，系统经行了微调，使整个游戏更趋于平衡。相对街机版的《街头霸王4》每个角色新增了一个新的UC必杀技，使得对战更加充满变数。

超级街霸4AE与超级街霸4、街霸4的区别

名称	超级街霸4AE	超级街霸4	街霸4
平台	街机/家用机PS3/X360/PC	家用机PS3/X360/3D	街机、家用机、PC
上市时间	街机版日本：2010.12.16	2009.2.17(家用机)	日本：2008.7
	中国：2011年第三季度	2011.2.26 (3D)	中国：2008.11（街机）
选用角色	37名角色及2名以上隐藏角色	35名角色	街机17名角色，其它25名角色
UC超杀	2个UC超杀	2个UC超杀	1个UC超杀
系统和判定	人物判定全部重新调整	根据街霸4判定做调整	街霸4系统判定


很帅很霸气

隐藏角色——杀意隆

眼睛为红色，头发倒立，胸口和背上如同被贯穿一般的巨大伤口（《RYU FINAL》里有插画，根据《RYU FINAL》的原作，在和豪鬼死斗被一击穿心的绝境下觉悟了杀意之波动后复活）。全身围绕杀意之波动，感觉非常强大。


看这架势就觉得威力很大


怒气四射


胸口的伤口看着疼



如同鬼魅


只有杀气

隐藏角色——真·豪鬼

豪鬼将“杀意之波动”练到极限，脱离了人的生存姿态的存在。

头发雪白，浑身缠绕波动的火焰，下颚生出长牙，皮肤变为青紫色。由于杀意之波动，本来挂在脖子上的念珠围绕全身飞舞。

招式架构类似“刚拳”。其凶恶的外形正如其名，仿佛就是“鬼”。



表情都很狰狞



WARHAMMER 40,000
SPACE MARINE

战锤40K：星际战士

A 期待度			
发售日期	2011年8月31日	动作射击
游戏公司	THQ	
游戏特点	战锤世界	
推荐人群：战锤40K的死忠们		

又是一场史诗般的战争

《战锤40K：星际战士》讲述了人类和外星帝国之间展开了史诗的战役，游戏不但有枪战，还有血腥的屠杀场面，Relic将会把成堆的兽人和其他经典战锤种族例如混沌等等投入战场。故事将会聚焦在泰图斯长官身上，作为超级战士的一员，他会带领一队星际战士和帝国守卫在帝国堡垒抵御兽人入侵。而且和大多数《战锤40K》的故事相同，本次混沌势力也会出场，他们比兽人要狡猾地多，可能会成为相当难缠的敌人。



单挑之王星际战士

星际战士不需要任何掩体，他们的掩体穿在身上！游戏全然是硬冲对撼，全凭玩家自由发挥。他可以使用长短火器猛轰敌人，也能切换成招牌式的链锯或动力斧来斩杀敌人。游戏风格足以吸引各方玩家，无论是战锤饭还是偏好战争机器/战神的动作向玩家。事实上该作项目组中的某些人就参与过战神游戏的开发，他们离开Relic四处兜了一圈后又重回Relic的怀抱，投身该工作室首个主机项目中(Relic此前一直以家园、英雄连、战锤40K等PC经典RTS著称)。



这样的敌人不足为惧

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



McDermott同时也尽力化解战锤核心饭对此作的担忧：战锤世界中的人物和世界观若有任何改动，都需征得Games Workshop的首肯，因为后者对战锤作品及衍生商品看护非常严格。但令McDermott倍感自豪的是，Relic与GamesWorkshop厮混了这么久，赢得了后者的充分信任，因此也就获得了一定的施展空间。比如游戏中的主角提图斯，他所属的Ultramarines本是星际战士中的守序阵营，行事风格类似清教徒和特种部队，照章办事一丝不苟，但这对游戏来说未免太沉闷了一点。

于是Relic小小地发挥了一下，为玩家展现了原著中所不曾有的提图斯形象，男人不坏就没人爱，战锤饭最后会朱唇微启惊呼一声"哦，这以前根本就没有嘛！"除角色外Relic还专门为这部游戏凭空捏造了一些武器，比如机械神教复仇火箭筒(Adeptus Mechanicus Vengeance Launcher)，号称来自Forge World星球。至于游戏的篇幅，据说该作单机剧情具备十小时的游戏时间，此外还设置了多人模式(包括某些合作内容)。



许多游戏人物的原型

《战锤40K》中的星际战士形象成为了许多游戏人物的原型，包括暴雪《星际争霸》中的人类步兵和《光晕》士官长。玩家们期待能在游戏中体验星际战士的强大力量已经很久了，但是图像上的限制一直让他们未能如愿。虽然在《战争黎明》中我们多少能够有所感触，但是我们还是想要近距离享受操纵星际战士大肆屠杀的快感。

《战锤40K：星际战士》看起来完全是战锤粉丝所期待的那种游戏。这是由开发了《战争黎明》系列的Relic娱乐操刀的第一款第三人称射击游戏。虽然Relic对于即时战略游戏比较擅长但缺乏第三人称射击游戏经验，不过《星际战士》看起来却挺不错。

《星际战士》也许和《战争机器》存在太多的共同点。不过他们之间也是存在不同之处的：那种《战争机器》式的掩体游戏模式相对于《星际战士》冲进敌阵中大肆杀戮的风格有些格格不入。Relic一直在致力再现Adeptus Astrates的力量和风貌。当敌人的子弹在你星际战士的护甲上弹开时，你会感到世间的一切都无法阻挡你的脚步。

友方与敌人



众所周知星际战士在单挑中几乎是处于不败之地的。因此，可以想象，在单机战役中，Relic将会把成堆的兽人和其他经典战锤种族例如混沌等等投入战场。

Chaos是一种恶毒的生物，它们来自另一个被称为Warp的平行宇宙。与以往的敌人Orks相对简单的头脑不同的是，Chaos有着不为人知的动机和目标。目前对这种新加入的敌人所知还十分有限，不过貌似玩家控制的主角Captain Titus卷入了它们的计划中。Chaos的加入还会给玩家带来新的挑战。

可能对于其他开发者来说，想要做好《星际战士》是一件很有挑战性的事情，不过看起来Relic从他们开发战锤系列其他游戏的经验上获益颇多。



A 期待度		
发售日期	2011年9月1日	动作冒险
游戏公司	动视	
游戏特点	中国功夫	

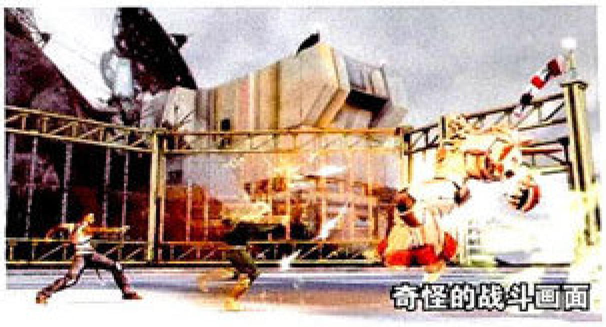
推荐人群：喜欢电影金刚狼的玩家



看起来有点傻

X-MEN DESTINY X战警：命运

我们是X-MEN



奇怪的战斗画面

《X战警：命运》发布对于玩家来说是个不错的消息，因为游戏很显然会发生在一个特殊的时期。在这个时期，抵制变种人的情绪无比高涨，而且由于对变种人的憎恨而引发的犯罪频频出现，X战警们更是遭遇了惨痛的损失。所有的铺陈看起来都会诱发一个非常有趣的故事。据OXM揭露，玩家们将会控制一名人类的孩子，孩子的父母都是抵制变种人的狂热分子，所以主角认为变种人的存在是“大自然犯下的最严重的错误”。另外还有3名后备队友，每个队友都是X战警阵营的成员。



玩家在游戏中具有操纵电力的功能

《X战警：命运》还将包括一些熟悉的面孔，例如Surge，Quicksilver，Gambit和Magneto。同时，通过收集其他变种人的X-基因，玩家还可以修改自己拥有的变种人的能力。而且玩家在游戏中时时刻刻都将面临着各种各样的选择。



美漫的惊世之作

《X战警》(X-Men)由美国惊奇漫画(Marvel)出品，讲述了这个世界上人类中的一小部分存在基因变异，这部分变种人拥有各种各样的超能力。而世界对于这样一群异类产生了恐惧。万磁王为了争取更多变种人的权利，他聚集了一批部下不断针对人类进行破坏。而X教授致力于人类与变种人之间和谐生存，他创办了X学院，收取变种人学生，教导他们知识，让他们能合理运用自己的能力。培养他们成为X战警，保卫人类与变种人。最初的学员有Cyclops、Beast、Ice Man等人，他们就是第一批的X战警。镭射眼（Cyclops）是第一代的队长。


这次的主角

当第一代X战警在一次任务中失陷时，X教授招募了风暴女、金刚狼等新队员救出他们。不久，镭射眼的恋人简·格雷(Jean Grey)蜕变成残酷的凤凰，大肆破坏后自取灭亡；镭射眼和一个酷似简的姑娘结婚，发现夙敌万磁王(Magneto)被教授请来主持学校，于是退出了。之后，随着简·格雷的回归，镭射眼和一些已退休的队友组建了X-FACTOR，作为X战警的一个分支组织。但他的妻子却与他们反目成仇；万磁王再次叛离，X战警与X-FACTOR汇合，还有其他战队反复成立与重组……

近未来的剧情

由于背景设定在近未来，所以X战警的剧情发展十分多样化，时光旅行、平行世界、基因实验都是常见的主题。1994到1995年间，编剧们甚至设定出了另一个平行世界，将所有角色的正邪、背景全部颠倒：由于X教授提前死亡，魔头Apocalypse统治了美国，原先是X战警宿敌的万磁王成了X战警新的首领，率领众


热血是这类游戏的标签

人在已成废墟的土地上苟延残喘。这样的变化增加了漫画的内涵，也显现了美、日漫画的不同之处。

90年代后期变种人处境日益艰难。X教授和万磁王的恶念产生的怪物几乎毁灭世界；镭射眼一度被认定死亡；万磁王统治了一个曾经压迫变种人的小国家，局面开始转变时却遭到灭国；他的女儿红女巫精神错乱导致全世界数以百万计的变种人丧失了超能力；X战警纽约附近的学校基地被毁，退到旧金山，又逐渐退到太平洋上的人造岛“乌托邦”，作为变种人最后的避难所：一个变种人女孩霍普（Hope）的出现使这个种族重新有了延续的可能……

什么是变种人


敌人也是变种人


小淘气VS大屁股

与生俱来，他们就是一群具备特异功能的另类，在出生的时候每个人便带有突变的基因，这使得每个人都能显现出超乎人类想象的力量：独眼龙，两眼发出的死光能够在山体上打出一个洞；简·格雷，擅长瞬间移动和心灵感应；还有暴风女，她能够控制天象，呼风唤雨。

在这个到处充满着仇恨和偏见的人类主宰的世界里，他们是变种，是另类，是一群怪物。一些人害怕他们，厌恶他们，拒绝接受他们，一心只想将他们赶出人类的视野。参议员罗伯特·凯利正是这样一位“诽谤者”，这位职业政客想通过立法来揭露这些“危险”的异种人。在他认为，由于社会对异种人知之甚少，异种人和他们许许多多的同类才能得以生存。在人类最著名的特异功能大师查尔斯·泽维尔教授的带领下，这些天才的另类学生总算懂得了如何为人类的利益而控制各自的非凡本领。他们的目标是要为了保卫这个害怕他们的世界而战斗。　又有两个新的成员加入教授的麾下：金钢狼，一个孤独的战斗机器，他有超强的自我恢复能力，有一对收缩自如的合金钢爪和一副暴躁的脾气。另一个是小淘气，一个令人惊奇的小女孩，只要接触对方，她就能吸收对方的记忆和能量。


首先公布的变种人艾米·吉田


操纵扑克牌的人?

教授的“X战警”不久就发现他们已卷入了一场艰苦的战斗，对手是泽维尔教授过去在大学里的同事和朋友万磁王，他是世界上最强大的异种人之一。他坚信异种人和人类根本不可能和平共处，只有异种人才应该是这个世界未来的统治者。他和他的邪恶的追随者们发誓，不达到目的决不罢休，看看他们都是谁吧！大钢牙：变形魔女和有些近视的癞蛤蟆，他们的黑手不仅威胁着人类的生存，也包括其它异种人。为了保护自己和人类，X战警只有一条路—战斗到底！


X-Men全员


这样的光束效果真是不错

消遣用科幻小品
第八分队：偏见





综合评分 7

画面	音乐	操作	游戏性（联机）	游戏性（单机）
8	6	6	8	6

推荐人群：有几个好朋友一同游戏的人　战斗盔甲控

综合评价

游戏给人的第一印象不错。画面可算是达到了比较主流的水准，也恰当地展现了硬朗的科幻风格。只可惜，玩久之后就感觉游戏对题材的挖掘不够深入，操作感也比较差。好在游戏的多人对战部分比较有特色。


按住ctrl可以激活自动瞄准，实战中非常鸡肋

初上手感觉良好

历史或者现实题材的游戏可以扎根于玩家已经知道的底子来展开情节，而科幻类的游戏则相对不善于表现一个有深度的内涵。因此，一般科幻类作品都会转而打造宏大的场面作陪衬。


游戏画面充满未来风

拜虚幻引擎所赐，《偏见》的画面还算不错。整体的画面基调是金属感强烈的未来风格。游戏的场景主要是一些军事要塞、军事基地等等。除了看起来很硬朗的建筑，游戏还有连绵的群山做背景。

一些看起来“很酷”的武器和一套看起来“超酷”的盔甲让游戏角色的模样还算对得起观众。


你在群山之中寻找些什么

战斗武器

在武器细分上，游戏没什么实质性的突破和创新。在游戏中的枪械无非就是狙击枪、冲锋枪、重机枪、散弹枪、手枪这类货色，而它们的差别也就是距离、射速、载弹量的不同。经过测试，所有的枪械统统都一个疲软样。高难度下，狙击枪要三枪才能干掉一个敌人。重机枪扫射了50多发子弹也没能打爆敌人的盾。


瞄准镜像是塑料做的

好在设计者给游戏加入了弹药系统。针对不同的目标，选择压制性的弹药可以明显改善输出效率。具体的弹药特性在游戏中有说明。



枪械分类比较传统

操作性一般，射击感别扭

游戏中的后坐力反馈系统几乎没有。

没有感受到明显的中弹僵直。

虽然有爆头的设定，但是感觉打头打脚伤害一样。

所以，摁住鼠标狂射就是了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

战斗盔甲

游戏中的敌我双方都穿着亮闪闪的盔甲。这套盔甲带有能量保护罩，可以抵御子弹。因此游戏中的角色都有两条血条：蓝色的是盔甲的能量套子，绿色的是盔甲的物理护甲。能量罩子在非战斗状态会以较快速度恢复（星际争霸2玩家：这是星灵的科技）。目标被击中后，先是蓝色的能量护盾闪烁，然后再是实体受到攻击。


猛射自己的队友，就可以打爆他们的盾

根据游戏设定，这套盔甲是高科技的强力装备。它可以让人类变得更强、更快、更耐揍。

盔甲提供一种冲锋模式，在冲锋模式下，人可以跑得比车子还快，而且游戏的视角也从第一人称切换成第三人称，并配有独特的音效和动画。总之感觉就是很华丽。

盔甲可以让人跳得更高，甚至是具备短时间的飞行能力。飞行能力配合上冲锋模式，可以克服地图中的某些特定障碍。在另一些情况下，飞起来也是躲避敌方火力的一种方法。

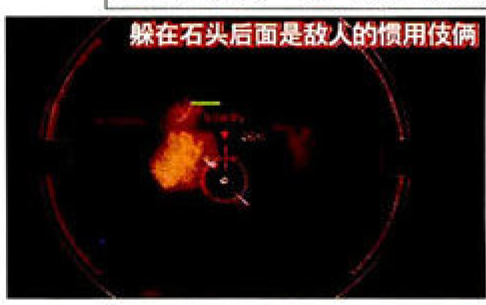
当然这些功能都是需要能量支持的。能量耗尽之后会自动慢慢恢复。


盔甲有非常华丽的冲锋模式 不过我觉得该模式的主要功能是赶路

短小的单人战役

战役流程不长，大概三五个小时就能结束。对于没时间沉迷的朋友，倒是可以随便打一打，爽上一把。

整场单人战役中的主要障碍来自于小杂兵一遍一遍不厌其烦地“在箱子后面躲猫猫”，趁人不备放冷枪。因为玩家手中的武器不怎么给力，所以碰到猥琐的敌人还是蛮讨厌的。一般我会选择使用游戏中威力最大的武器——小刀。从背后绕近，一刀一个。


躲在石头后面是敌人的惯用伎俩


近身格斗有一段动画，但此时你不是无敌的，常常会砍人摆pose结果被旁边的敌人射穿

载具的运用

随着剧情的推进，各种载具也会开放购买。

购买载具时，先要选择放置地点，然后再在地上点亮信标，最后由飞机空投入战场。除了可以搭载人的载具之外，游戏中也有多种固定的自动炮台可以购买，也是一样从空中投入战场。


发信号要求空投载具

载具的加入让战斗内容更加丰富，战术更加多变。只不过所有的载具都有点难以操控。


摩托速度飞快，就是不易操控

Boss战简易攻略

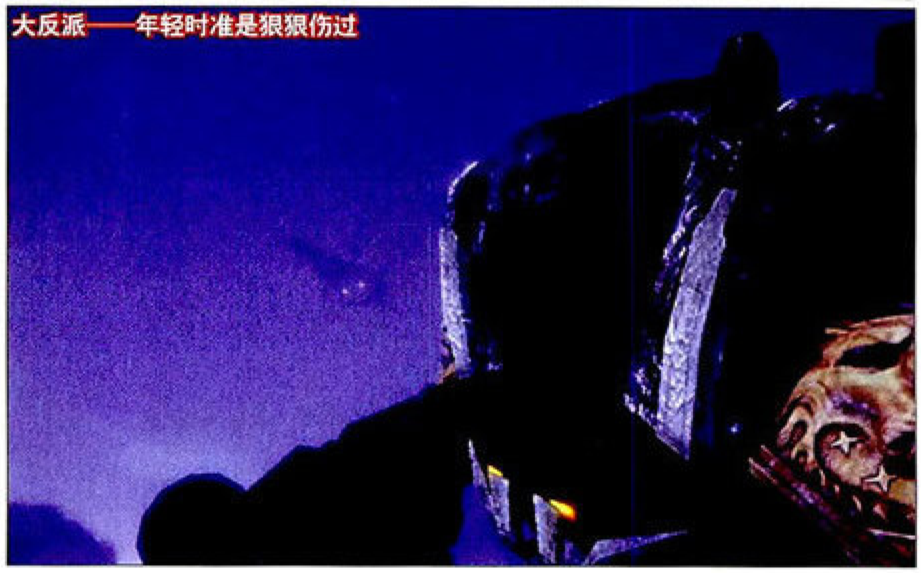
护盾要塞：简单的初期boss，只要留神屏幕上红色的警戒范围，躲好随之而来的轰炸就行。刷新的小怪可以交给队友处理，玩家抓紧时间关闭那几台控制电脑。

平台生存：小怪会从四面八方刷新出来。因为补给点较远，一开始就要想好打算使用的武器种类。事先埋设地雷也是一个选择。因为战斗节奏非常快，生存要比杀敌更重要。

直升机：这个Boss血非常厚。战前选择恰当的弹药种类会有帮助。Boss会全屏幕的AOE技能，只有平台下层的一个箱子后面是攻击死角。

双治疗：非常变态的Boss，个人感觉要比最终老板更厉害。两个皮超级厚的家伙还能互相加血。制胜的关键是勇于冲锋，因为远距离耗是肯定耗不过双治疗的。

最终Boss：躲好震荡弹，Boss的技能虽然威力大，但是前摇很明显，不难躲避。当他被打晕之后，需要近身拔掉他背上的罐子。反复几次就搞定了。

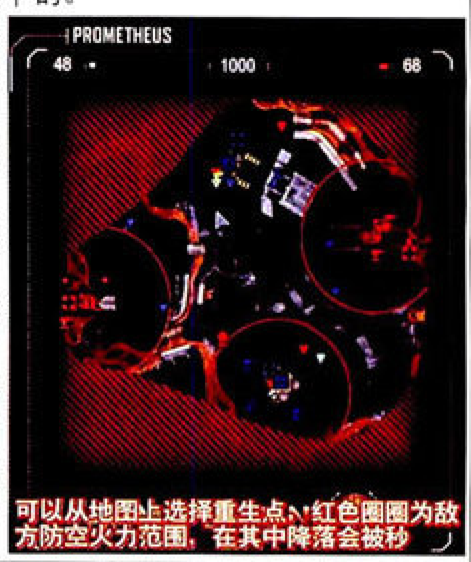

大反派——年轻时准是狠狠伤过

“空降重生”出彩的多人模式

相比较略显单薄的单人部分，《第八分队》的多人游戏部分要有特色的多。其中最重要的就是“空降重生”设定。在多人模式中，玩家死后不是从固定的墓地复活，也不是“原地复活”，而是返回到轨道上，重新选择地点空降战场。

玩家在选取降落地点后，将立即由15000英尺的高空降落再生。如果你够胆量，可以直接降落到敌人的后方，运气不好则可能在空中就被击毙。（我最悲剧的一次直接跳进了岩浆河里。）而空降的范围是由双方控制的防空火力所限定的。争夺自动防空炮可以说是一种占点模式的变种。总的来说，“空降重生”多人对战的战斗变数更多，打法更加多样。

如果你有几个死党经常一起端枪对射，并且乐在其中。那么《第八分队》的多人模式还是值得一玩的。



可以从地图上选择重生点，红色圈圈为敌方防空火力范围，在其中降落会被秒



重生后从天而降 右边的就是高度仪



操控你的太空舰队，带领你的种族，建立属于你的太空帝国吧。《无敌舰队2526》是一款策略游戏，有着内容丰富的地图，相对宏观的经济体系，强大的AI，游戏作者鼓励您通过操控经济，发展科学技术，以发动宏大的战争，从而建立伟大的银河帝国。



无敌舰队2526：超新星上手指南

只有天空才能阻拦我们

综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
7	8	8	8	6.5	6.5

推荐人群　梦想着开着战舰到太空遨游的玩家们



综合评价

这是一个很不错的游戏，将战斗的舞台放到了更大的太空上。游戏做到的不只是简单的将地面武器搬上去，每一种战舰都有着自己的介绍和历史，让玩家类似于来到了高达1年战争时的场景。

策略的胜利

这个游戏的建造体系有点类似于文明，所有的建筑都建造在地图的一格（星球）上。由于游戏中建筑物的价格都十分昂贵，而金钱收入在游戏中十分稀有，建造任何单位都需要精打细算。这点与之前的《文明5》相比做的更加好，玩家无法无脑的建造单位，有时甚至连建筑的功能都不知道就选择了。建议玩家用足够长的时间将每个建筑的说明理解清楚（这个游戏还没有中文版，而且英文中包含了很多太空特殊名词），会使得不那么容易败给电脑。

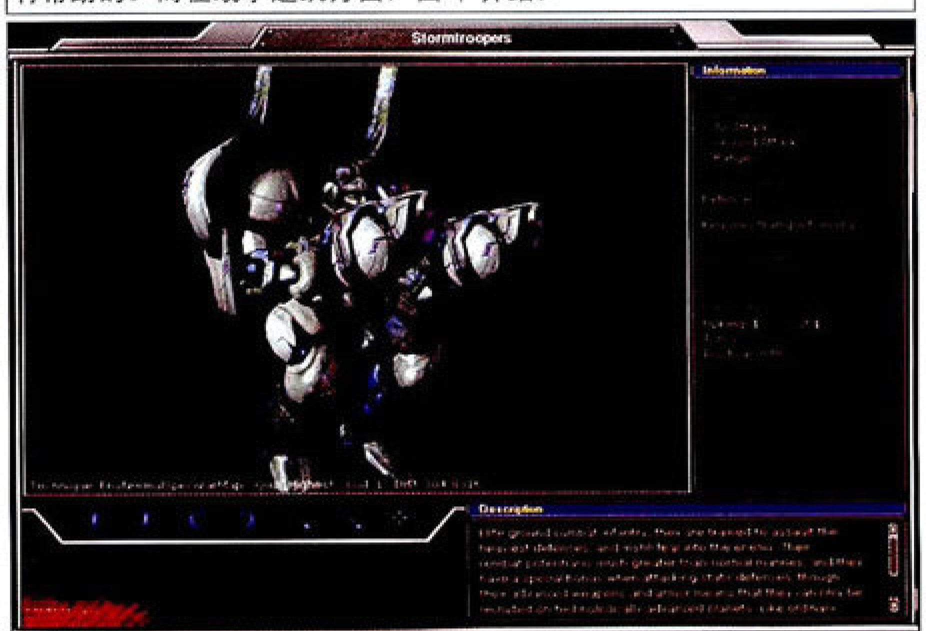

派兵移动



建筑单位


游戏中的地面单位

对于建筑的选择，太狼建议将一切能够有收入的建筑都造好，无论是发展还是战争，这对于你都很有帮助的。而在战争建筑方面，由于经济的影响，推荐玩家在一些重要城市建造一个防御建筑，这个东西的作用十分强力，在之后会详细介绍。



每个单位都有自己的历史

存在感薄弱的外星科技

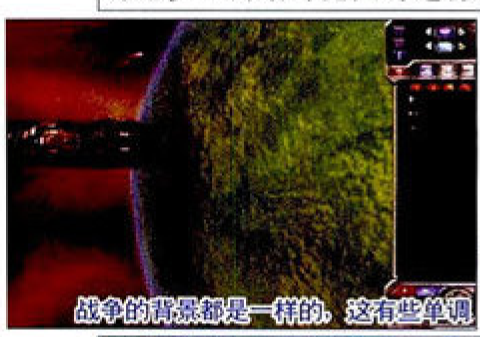
科技的设定在游戏中稍微显得有些鸡肋，首先他不是《文明5》中政治的选择，每次只能选择一条分支中的一个发展。他是可以同时进行8种科技的研究，也就是说，即使每项科技的研究时间都很长，只要玩家进行的游戏时间足够多，所有的科技总会全部完成，而开发小组在这里做出的只是一些关于研究人员数量（时间和金钱花费不同）的微调。但驳论是，这是一个节奏不慢的策略游戏，太狼很多时候都会在一个科技还没有完成的时候就结束游戏，这使得我在写这篇东西的时候差点忘记了他的存在。


发展外星科技

如果玩家真的需要研究科技，太狼推荐将第一排左边的各种科技优先完成，在游戏中发展疆土总避免不了战争，这里的科技可以大大提升你的战舰的攻击力和防御力。不过，大家一定看到了最后几项科技上可怕的数字，先发展简单的科技，然后快速扩张，在游戏里你拖得越久，越难打下任何城市。

解决所有问题的战斗

这是一个没有任何计策的游戏，也许外星科技已经忽略了计策对于战争的影响。所以征服这个宇宙玩家只有一个选择——战争。开战很简单，将派出的舰队移动到需要占领的星球上就可以了，记得一定要用压倒性的力量去打，电脑的AI高到一种不可思议的地步，而战斗是随时进行的，你要在茫茫的船中指挥你的队伍不是那么简单的一件事。然后，说一句，一个建有防御设施的星球，他的防御力是很难预估的，本狼有一回去打一个有次高阶防御盘的星球，我20艘cruiser2 + 20艘destroier3 + 20艘battlecruiser直接被全灭，人家只靠防御建筑，连船都没有。


战争的背景都是一样的，这有些单调


游戏崇尚速推流


科幻世界的舰艇


敌人也有奇怪的地面的部队





不过这样也告诉我们一个防守策略，把科技速攀到能造高级防御的时候您就可以放心的攻占星球了，攻下来以后就码防御，船都不用造。在游戏中所有的战争都是伤敌一千自损八百的，记得将自己的破烂舰艇顶在最前面，充当炮灰，否则损坏一部极其贵的战舰是十分心痛的。当然，整个战斗的画面是十分科幻的，玩家可以体验一把在浩瀚星空中指挥万千军队的感觉。

民心所向的政治和经济

这个游戏的政治学是很奇怪的，星球人口多了会增加一项影响Happiness（幸福）的项目：Over Population（人口过剩），影响值为-1到-2（目前最高人口星球是80+，暂时只是-2）。这无疑影响了开局速攻的策略。而星球数目多了也会增加一项影响Popularity（人气）的项目：Bureaucracy（官僚主义），影响值为-1到-2（目前我只有15星球，暂时只是-2）。而且官僚主义也增加开支项。（目前我占领15星球，官僚开支为3361）这又对经济造成了极大的影响。星球的幸福值影响人气值，而人气值低于-3时，星球就会出现现unpopular（不得人心）的提示，人气低于-5就很容易爆发起义了，因此对于本来就捉襟见肘的经济来说，无疑是雪上加霜。

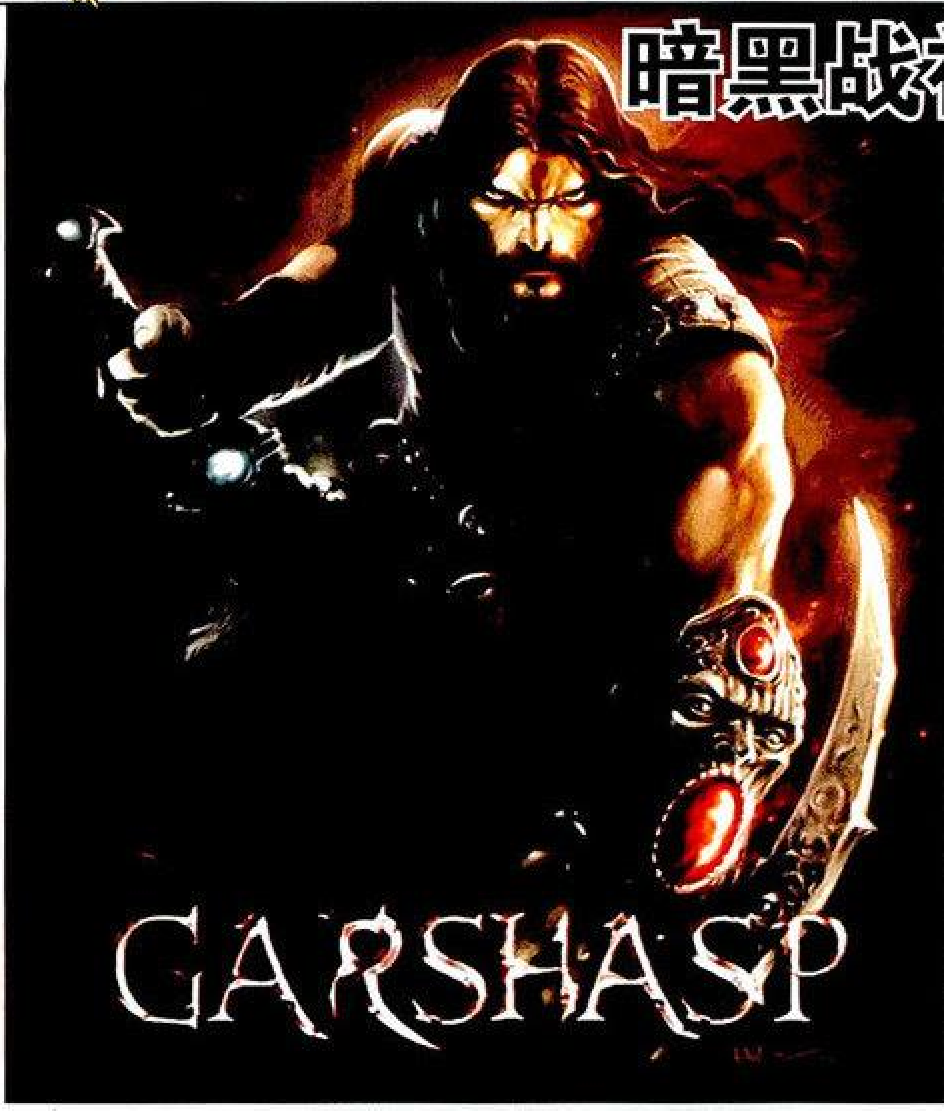

太快的扩张会引起民众的不满 参考如今的米国

而每次扩张伴随的就是占领数个星球，正需要好多Money建设的时候，这时安稳的后方突然出现起义，造成经济完全崩溃，有时甚至不得不毁掉一些矿场才能平息。而经济负值又不得不删掉一些部队来平衡收入。加幸福的建筑只发现了天气控制器，生物圈控制器，娱乐中心。天气和生物圈控制器每个星球只能建一座，要加更多只能靠娱乐中心，但一个娱乐中心就得200维护费，建多了反而还亏本。如何寻找侵略与人心的平衡点，是这个游戏很重要的地方？但你一旦花了太多时间在安抚民众身上，敌人就建立起了防御工事，让你的进攻举步维艰。

暗黑战神格尔沙普：怪物猎人

Garshasp The Monster Slayer

山寨战神



综合评分	画面	音乐	操作	系统	打击感
6.5	8	7	8	5	5

推荐人群 喜欢动作冒险类游戏的玩家

综合评价

作为一款仿《战神》的游戏，本作并不尽如人意，优化做得较差，在游戏进行到一个多小时后，直接成了幻灯片模式……


回复生命的白球


累积到一定量后可获得新招式的红球

游戏操作

本作在操作方面十分简便，就算第一次接触动作类游戏的玩家，也能在第一时间上手。

- W 向前走
- A 向左走
- S 向后走
- D 向右走
- E 各种功能键
- SHIFT 闪避攻击
- SPACE 跳跃
- 鼠标左键 轻击
- 鼠标右键 重击

游戏中一共有3个悬浮状的球形物体需要用E键才能使用。获得白色的球状物后可以恢复生命；获得红色的球状物后，可以累积能量值，当能量值降到0（本作的招式是通过累积能量值来获得，只不过能量值是倒着累积的）时，便可获得新的招式；最后个黄色球状物，则是用来存档的。


存档用的黄球

一键多用之E键

在本作中，由于操作十分简便，开发商也就将大部分的功能操作键位都放在E键上，不过如此设定也就让游戏失去了很大的操作乐趣。长时间傻瓜式地把手指放在E键上，也会产生手酸等情况。扯得有点远了，接下来就让小编带大家领略下E键的一些常用方法。

面对小怪时，使用E键可以直接秒杀小怪，而如果使用鼠标左右键砍的话，至少得砍上好几下才能够将其击杀。不过，当玩家用E键秒杀小怪的时候，周围的其他怪物却无法攻击玩家，这也就导致玩家可以无伤清怪小怪，不过这样做毫无乐趣可言。


用E键可无伤清怪

游戏中还会有很多机关，比如开启某些木门的机关、开启一些升降平台的机关等等，这些机关无一例外地都是用E键才能开启。可能由于游戏测试没做好的原因，在用E键开启某些单向机关时，如果站位太差的话，就会使我们的主角卡在机关处了，无论如何都出不来了，只有从最近的存档处重新开始游戏才行。


一个走位"失误"引发的BUG

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


无尽之渊

当游戏进行到一面很深的墙面时，本作的第一个难点也随之出现了。在面对这面墙时，小编耗费了近半小时才勉强顺利通过。而这里，又是需要用E键，让我们的主角把匕首插入墙内，然后慢慢下滑才行。要注意的是，墙体有两种颜色，比较容易区分开来，尽量不要让主角在亮色的墙体上滑过，否则会因此损失部分体力。另外，墙体上还会有凸出的石块组成障碍，同样需要操纵方向来躲避之，如果不甚撞上后，主角便会从匕首上脱手，此时就得再次按下E键，让匕首重新插入墙体方可下滑，不然就只有掉入深渊的命运了。小编正是因为没有注意到这些亮色的和凸出的墙体会减少生命值，才使得耗费了半小时之久。


躲避亮色墙体


躲避凸出的墙体


头上有代表虚弱符号的BOSS

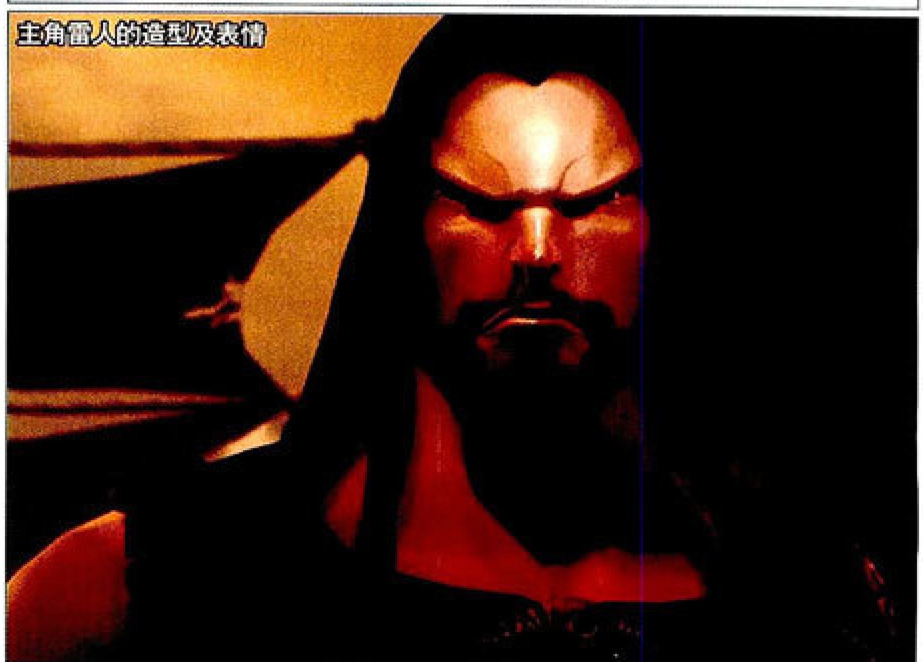
最后便是用E键击杀BOSS。不知道是故意设定还是伤害不够，光用刀砍是无法将一些BOSS杀死的，只有当这些BOSS头上出现一个代表虚弱的符号时，用E键才能将其杀死。不过要注意的是，按下E键后，并不像击杀小怪一样，能直接秒杀，还需要通过按下画面中出现的上下左右符号才能顺利杀死BOSS，如果按错或者没按，那就只有被BOSS反抓并摁在地上。不过，游戏中这样的QTE系统设定显得有些单薄，作为一款动作游戏，这一点似乎有些不足。


再通过WASD操作击杀BOSS

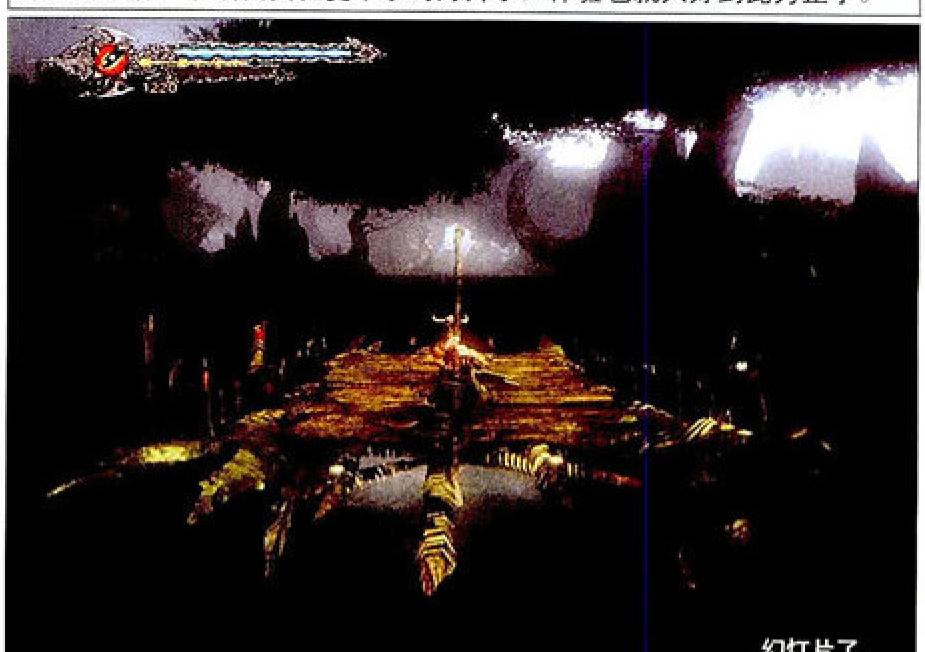
小编吐槽

作为一款仿《战神》的游戏，小编一开始对它的期望还是挺高的，不过随着游戏的深入，让小编也越来越失望，难道传说中的期望越高失望就越高是个不可打破的神话吗？

第一是我们的主角。远处看还没什么特别的感觉，不过游戏中CG给的特写实在雷到小编了，那张脸，那个表情……


主角雷人的造型及表情

第二就是游戏的优化。作为一款动作类游戏，我想没有人能忍受幻灯片式的打斗场面吧。这款《暗黑战神》在游戏刚开始的一小时内还以15-20帧的画面进行着，不过当过了一小时后，游戏就只以2-3帧的画面展现在我面前。小编我实在受不了幻灯片了，体验也就只好到此为止了。


幻灯片了……



如果没有玩过游戏但是看到本文标题的玩家一定会心存很大的疑虑吧，《骑马与砍杀》从最初两位夫妇手中诞生至今已经经历了不短的岁月。从最初的版本至今也已经有了众多的追随者以及补充的MOD已经让这个游戏名声鹊起，相信就算没有玩过此游戏也会知道这个游戏不少的事情。而且单纯从名字来看也知道此游戏体现的是乘坐在马上砍杀的爽快感，那么某猫这个标题不是明显的欠扁了吗？

其实这是本资料片一个很好的简介，是一个对于即将踏入这个游戏新手的一个概括，也是对于之前玩过本游戏老手的一个提醒。因为在这个资料片中《骑马与砍杀》正式走入了火器时代，过去冷兵器为王，一把双手巨剑一砍到底的时代已经不复存在。

骑马但是不砍杀

骑马与砍杀：火之剑

综合评分	画面	音乐	系统	剧情	自由度
8.5	6	8	9	9	9

推荐人群 《骑马与砍杀》一贯的玩家以及中世纪火枪爱好者



综合评价

应该说是《骑马与砍杀》系列最后的时代进化版本，火器的加入让冷兵器英雄纷纷退出了历史舞台。不过应该也仅仅是到这个时代为止了吧，不然下面就是CS的领域了。

骑士王朝最后的谢幕式

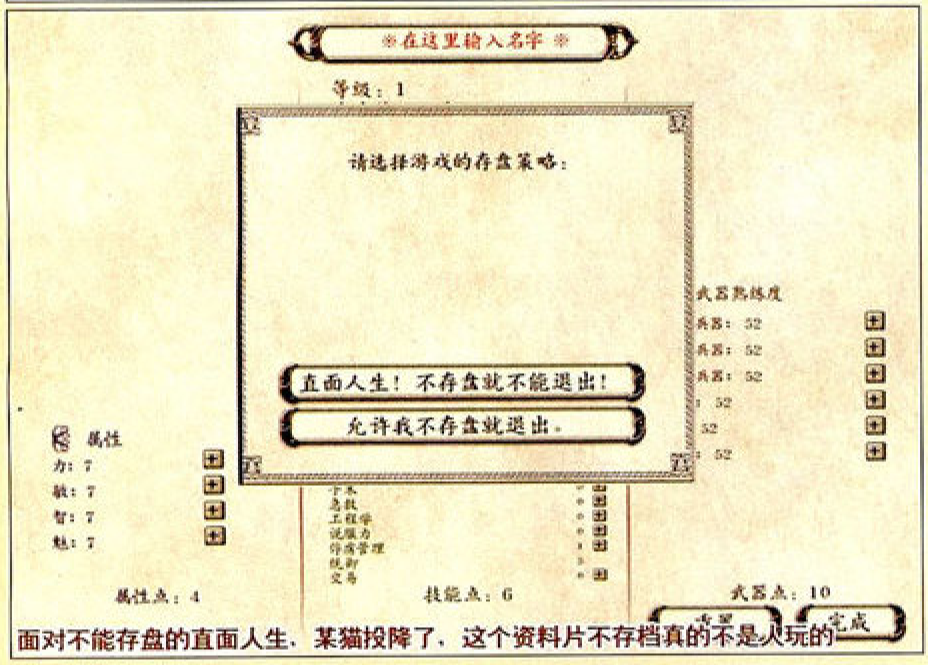
武将、武士、骑士，这些冷兵器时代王者的代名词，他们生活在一个我们现在无法想象的时代，为此以这类题材制作的游戏中是带着那样的既真实又神秘的魅力，而《骑马与砍杀》无疑就是骑士最好的代名词。

某猫刚刚走进这个资料片的时候，很欢快地穿着铠甲骑着马、背着大刀揣着弓，为了装帅还特意没戴头盔，出门被土匪一枪爆头挂了。这个就是此时代最好的写照，武功再高一枪撂倒，那个骑兵无敌的时代正慢慢地降下帷幕，取而代之的是火枪与智慧的前线指挥官。这正是本资料片受到争议最大的地方吧，因为砍杀一词在这个资料片中存在感意外的薄弱，广大的老玩家也对于此变化十分的难以接受，被认为是狗尾续貂之作。

其实要是这么想的话，《骑马与砍杀》最初的制作目的应该并不仅仅是模拟中世纪骑士的杀戮，而是为了再现骑士们本身所处的那个时代。为此“火与剑”的本资料片就有了相当特殊的意义，而广大玩家对于本作的争议、质疑与执着，正是中世纪的那些冷兵器之王面对自己辉煌陨落时心情最佳的写照。那些原本无所畏惧、无坚不摧的精英骑士队伍，在火枪方阵的面前陷入如同婴儿般的脆弱无力。不管是叹息还是挣扎，这就是时代最终的选择，火器将取代冷兵器成为战争的主导，而那个以骑士道著称的时代最终成为记忆中的神秘。


随时面对战斗是这个时代生活的重点


本作火枪的厉害之处，相信各位一进游戏就能深有体会了



面对不能存盘的直面人生，某猫投降了，这个资料片不存档真的不是人玩的


战斗的胜利基本有双方火枪取胜，而且以少胜多十分困难

火枪兵与其他兵种

当然以上说了这么多，其实主要是游戏对于这个时代的阐述，当然并不是游戏性的见解。既然火枪出现了，那么这个揭开一个时代序幕的兵器就自然成为本次资料片的主导。如果说过往的骑兵是bug，那么现在取代其位置的便是火枪。虽然起初使用起来总是被无语的装填速度和奇怪的瞄准方式让人觉得十分无语。不过一旦上手之后，火枪的强大攻击力让一切缺点都变得不再重要，就算再精锐的装甲骑士一枪最多两枪就被击毙，冲锋几乎不再可能。两军对阵的时候也几乎由双方火枪的数量和质量所决定，战斗的方式不在有以前的冲锋，取而代之的是两只部队酣畅的对射过程。从游戏意义上来说，虽然很好地模拟了那个时代，但是那个时代的战争并不算有趣。也难怪有玩家戏称“火与剑”中只有两种兵——火枪兵与其他兵种。

当然说了这么多火枪的bug之处，其实也并不是说其他兵种就没有对付它的方法。毕竟那个时代的火枪瞄准性并不高，在射击后装填的时间十分长、而且装填的时候连移动也不行，这段时间足够你翻箱倒柜地找出满意的兵器并想好用何种方式搁倒那位火枪君了。而骑上快马后高速奔跑也会大大降低火枪的命中率，不过你不能像过去那样无畏或者说无脑地直线冲锋，而是要绕开对方舒服的攻击角度，从侧翼包抄。但是这些毕竟是从战术的角度上来说，从战略上来讲，依然是根据双方火枪的实力，所以过期那些以少胜多以及个人无双的战斗不复存在。因为只要一个疏忽，最后剩下的一名火枪兵补充弹药近距离给了你一枪，你也只得英雄落泪。


这样能够爽快砍杀的机会少之又少了

不过这里某猫不得不说，游戏中NPC的火枪兵未免瞄准距离感太强了一点，不知道是因为原本中世纪火枪就是这么耍的，还是说某猫现在习惯了枪械。NPC在对方几乎还处于视距外就可以开始精准地进行攻击，而某猫都不知道他们在瞄那里。当某猫大步向前跑上几步看到豆点大小的敌兵后，射光子弹也没打到人，偶尔打到一枪有着中彩票般惊喜的感觉。相信这点正是玩家觉得无聊的地方，你只能默默地看着自己的部队射完子弹而没有其他事情做，自己只能号称智将坐在队伍后面摇旗呐喊。火枪的威力巨大，这点是毋庸置疑的，不过这个NPC的远程攻击精准度和有效射击距离就不能想想办法吗？至少也要在视距内吧，总不能人人都是狙击手吧。


随时注意自己的物品管理


在扎营之后可以做的事情着实不少，其中读书的选项也在其中

宫廷风云与阴谋

这个其实是本次“火与剑”变化最大同时也是最值得一玩的地方。在此资料片中蕴含了大量的剧情和主线任务，本次的剧情是根据一位波兰作家的历史小说改编，你可以从波兰、沙俄、哥萨克三个国家的故事中体会到在当年这个动乱的时代，国家与人们是如何变迁的。当然如同RPG一样，你一次只能选择加入一个国家来了解其中的故事，而丰富的剧情和环环紧扣的主线任务让《骑马与砍杀》这款自由度极高的游戏在继承原有特点的同时，让玩家前所未有地投入到这个时代中，这点对于喜欢故事的玩家来说是最大的欣慰。当然你也不可以不管主线任务仍按照以往放荡不羁的方式驰骋在这个骑士最后的年代中。


酒馆中偶尔可以遇到书籍商人，之后可以通过读书来增加技能


攻击那些人群扎堆的防守方是锻炼火枪技能的好情况

尽显无限的游戏乐趣

本文的最后这些是写给那些想要加入《骑马与砍杀》行列的新手玩家看的，毕竟《骑马与砍杀》并不是一款容易向新手推荐的游戏，以现在的游戏水准来说并没有漂亮的画面（其实某猫并不理解画面究竟哪里不行，某猫觉得就算是点阵图也可以萌起来）；系统本身也比较复杂；同时过大的自由度既是优点也是严重的弊病，因为新手玩家不仅不明白怎么去做，甚至连要去做什么都莫名其妙。相信不少新手慕名打开游戏后没有过几分钟就删游戏了。



• 游戏画面虽然不能让画面党满意，不过一方面这原本是个小小的独立游戏，之后以此为基础进行修整的。而如果这个游戏是高画质的话，在双方大量军队对冲的时候估计冲垮的是大多数人的电脑，所以这样适度的画面效果是最适合的。

● 打击感虽然和那些动作游戏比起来确实并不怎么能值得称道的，不过小兵的战斗AI还是不错的，可以感受到攻防缠斗和真剑互格，是个技巧大于蛮力的打斗。所以在真正激战的时候你会忘记这些不足的，因为你会觉得不是在开无双地看一群杂草，而是真正的剑技互斗。

● 游戏方式可以根据个人喜好各不相同，极高的自由度虽然会让人一开始不知所措，不过在了解系统之后会觉得这一切都是值得的。其实游戏整体感觉和所做的事情与“三国志10”类似，不过更加完善以及自由有趣。

● 游戏剧情是本资料片的亮点，喜欢历史的朋友请千万不要错过这段欧洲激荡历史时期各个国家的故事。



大洪流中的骑士生存之道

骑马与砍杀：火与剑



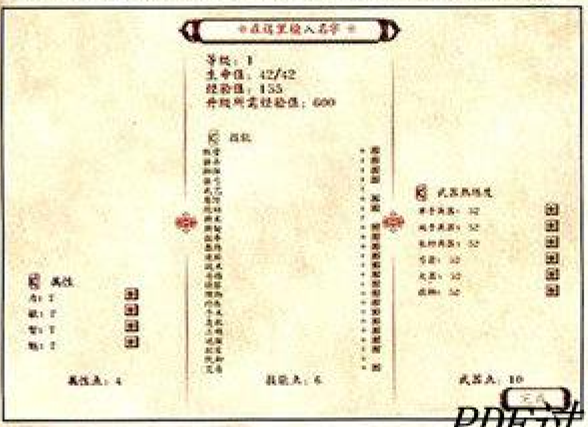
《骑马与砍杀》经历了这么多的岁月，从最初的一个小小的游戏本体发展到现在可以说是充分表现了游戏本身设计上的魅力，充分体现中世纪世界骑士生活的一切以及广阔的自由度，却换来了让人头痛的上手难度。有许多玩家在进入游戏后不明白要做什么，再加上游戏本身并没有让人觉得绚丽的画面，所以不少玩家也就早早的退出了这个慢热型的游戏。在这里某猫尽可能间断地讲述游戏的各个系统，得以让各位尽快地上手，希望各位不要错过这款值得一玩的游戏。

人物技能

属性

人物属性点代表的意义我在这里就不浪费笔墨说明了，除了一开始的4点属性点以外，每次升级都将会获得一点属性点让你增加人物的能力。而在“火与剑”中，人物究竟应该如何加点呢？

力量：虽然大家都很喜欢砍杀的快感，不过在这个火枪当道的年代，以近战为主的话，实在是有可能导致自己吃亏的不是一星半点。所以在本作中力量并不是特别重要，基本上只要达到“9”可以拿高级的火枪就可以了，如果后期人物实力有了一定的保证，可以再增加一些力量让自己穿上厚实的铠甲。不过就算如此，在高级火枪面前，基本上还是被2枪解决。



敏捷：主要是增加马上以及近战能力，不过本作的用处就比较有限了，基本上只要达到能够撑起武器熟练度上限的程度就可以了。

智慧：在本资料片中具有相当重要的作用，涉及的技能相当广泛，而且每次提升都会增加一点技能点，所以十分的实用。

魅力：最有用的是增加雇佣兵的人数上限以及提升统御技能的上限，虽然基本上只有这点用处，不过在以少胜多比较艰难的火与剑中是相当重要的，所以是个优先考虑的对象。

技能

由于本作的主力武器是火枪，基本没有提刀冲锋陷阵的耍帅时间，而火枪的相关技能十分的少，所以你尽可以放心地点击在一些后勤系的技能上。“骑射”的能力应该也会提升马上战时火枪的精准度，不过骑马后也会让你的目标变大了不知一星半点，“骑马有风险，耍帅请谨慎”，不过在后方骑马指挥以及追杀逃兵还是可以的。

如果想从马上下来就将视角调到最下的这个角度，然后按“F”



“武艺”这个技能是必需的，不然就不能增加武器的熟练度了，但是由于熟练度提升的速度没这么快，所以只要酌情加点就可以了。“统御”的作用之前已经说过了，在资金充裕的时期，可以尽情征募士兵的时候就尽可能地提升这项技能。而“工程”的能力平时虽然体现不出来，但是从中期开始进入攻城战时就体现价值了，不然每次仅仅只用云梯进行强攻，

一开始的门锁记住是攻击锁上面的环这个部位，不然射半天都打不开



武器熟练度

可以提升使用武器的能力，比如精准度、威力、速度之类的相关属性，虽然武器种类很多，不过我又不得不再次重申火枪这点。由于此武器成为了主战兵器，那么其加点也很明确了。游戏中当然也有使用冷兵器的时候，不过比较少，稍稍提升一项兵器的能力就可以了。顺便在提一下，游戏中的手榴弹是和投掷属性相关的。

当然也不是说冷兵器不能用，如果你特别喜欢的话也可以使用双手巨剑、弓箭之类的武器，不过这一切请在你熟悉了火与剑的变化和相处对策之后来使用。

人物的导出导入

虽然《骑马与砍杀》没有继承或者二周目之类的设定，不过你可以随时把自己的人物导

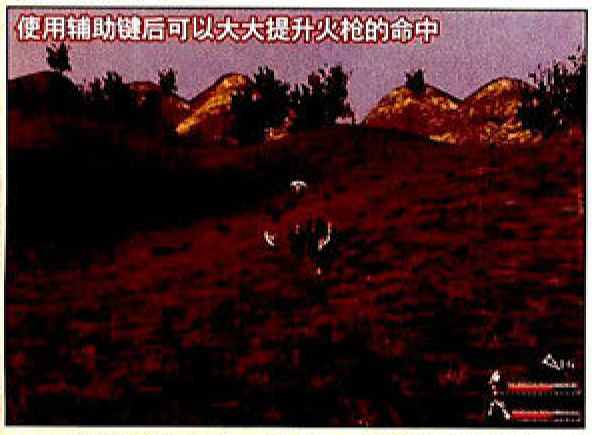


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

出，然后在进行其他游戏时导入此人物，这样将会继承之前所有的等级、技能、属性和金钱。所以你大可以在大量锻炼游戏人物以及赚取金钱后将游戏人物导出，之后新开始就能直接得到高等级的人物了。不过身上的装备和物品是不会继承的，想要好东西还需要慢慢收集。记住人物名字必须相同。

武器

虽然本作的武器不少，不过大多数冷兵器在之前的《骑马与砍杀》系列中都出现过了，而且使用上也比较直观。这里就着重于对新增添的火器的介绍。



火枪分为三类：手枪、卡宾枪和步枪，当然根据枪械品质的区别会有不同的名字，不过使用类型上不会跳出这个范围。手枪是三个种类中威力最小的火枪，不过优势是装填速度最快而且可以移动中装填，面对一些护甲较弱的对手也可以达到一枪必杀的伤害，是城镇战的好选择。卡宾枪与步枪相同，装填速度极慢，而且不可以在移动中装填，一旦移动就会打断装填过程要重新开始，不过威力自然没话说。这两类枪械从性能上看，步枪全面优于卡宾枪，不过卡宾枪可以在骑马时使用，也就是说，就算骑着马行走也可以进行装填，因为并不是你自己在行走，所以可以进行骑射攻击，是马上机动战的选择。

不过毕竟是中世纪的火枪，所以火枪的准星大得实在是让人比较无语，不过这里推荐你使用shift与R这两个按键。shift可以大大增加视线距离，而R可以转换成第一视角，让你更加便于射击瞄准而不会被其他的东西挡住，这样就可以大大增加火枪的命中率。

雇佣兵

在《火与剑》里面个人英雄主义的事情早已荡然无存，即使是最开始的序章人物你想要1个打7个的歼灭土匪也不怎么可能，所以雇佣部队的重要性自然就不言而喻了。本作取消了兵种技能树的设定，而是只有纵向的兵种能力提升。部队的获得方法有很多种，同时越强大的部队就越是有着昂贵的薪水，下面将向你详解：

酒馆雇佣兵

本作在酒馆中的佣兵不再是鸡肋了，而是成了初期重要的部队来源。虽然可以提升的能力上限比较有限，不过基础的能力都达到了一定的水准，而且价格十分的便宜，一般只有100～300左右的金额，就可以雇佣好几个人，而一些带着火器的步兵更是可以让你初期无



忧。在一些大型的战役中也可以雇佣一些作为冲锋的炮灰部队来保护贵重的兵种，总之在酒馆中看到合适的就雇佣吧。

佣兵基地

本作的主要雇佣兵来源地，可雇佣兵的数量是无限的，不过当某一兵种达到一定数量后就不能再雇佣了，除非死掉一些部队。这里的部队不仅本身可提升的能力上限较高，值得培养，而且你还可以为他们更换装备，在装备上高级的装备后，面对任何精锐部队都可以一战。当然这样需要你花费大量的金钱，更换装备后雇佣士兵的金额会提高，而雇佣兵数量变多之后，更换装备的费用会提升，所以并没有什么便宜可占，拥有大笔雄厚的资金才是王道。



封地征召

在你取得一片封地后，可以在封地征募一些雇佣兵，不过村庄里面只能征募到一些低等级的炮灰，而城堡和都市中得到的可以是高级兵种，不过一般这是已经走过了漫漫长路之后的事情了。

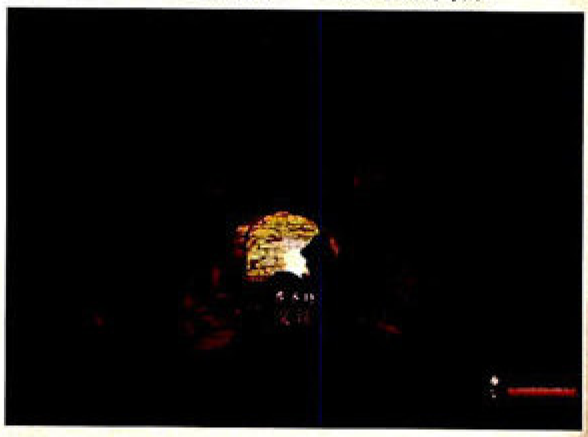


招降

在游戏中，杀死兵种以外也会出现击晕对方的情况，这样便可以在战斗后俘虏该单位。之后在扎营后，便可以试图招降该单位，这是初期就可以获得高级兵的方法，不过招降率比较低，而且还有逃跑的情况，全凭运气的方法。

伙伴

除了那些大众脸杂兵，《火与剑》中还有12位有名有姓的伙伴可以征募，要征募他们只需要问旅馆中的旅行者这些伙伴的所在地，然后去当地的酒馆就能找到他们。除了可以和你一样升级进行制定性的培养外，你也可以把购买的高级装备给他们装备，使其成为最为坚实的后盾。一些后勤有特长的英雄也是很有用处的，可以弥补主角不擅长的辅助技能。不过可惜的是，这些伙伴并没有个人的特殊剧情任务，同时一些人物待在一起会吵架离开。



任务

游戏中初期的小任务，可以增加你和一些领主以及国家的关系，也是你提升声望的方法。如果你想加入某个国籍的话，必然要先取得对方的信任。你随便找一位有名有姓的将领问他是否有什么事情可以给你做就会随机获得任务。



送信

比较方便和实惠的任务，在某位领主那里接到任务后直接找另一个将领就可以。如果不知道另一个将领的具体位置，可以和该将领国家的其他领主对话，然后让他告诉你位置。这样可以直接提升两位人物的好感度。

通缉犯

有点麻烦的任务，任务的一般都是在某个村子。到了这个村子会有向村长询问是否有某人的选项，问了也不会出现什么有用的信息，不过可以确定要找的人就在这个村子。然后在白天的时候进入这个村子，一般在村子边缘或者外围站着不动的那个人就是通缉犯，对话后开打，不过只有你一个人，不能带部队。不要小看通缉犯，他们真的是比较猛的，初期和他们打近战十分容易悲剧。不过你可以对话后马上上马用弓箭或者火枪风筝杀死他。不过会降低村庄对你的好感度，毕竟你在村里杀了人。虽然实际影响不大，不过现在没有办法直接提升村庄的好感度。

收税

比较花时间的任务，接受后直接前往某个村子进行收税。收税途中会出现选项，是否税款减半，选择的话不会影响村子的友好度，不过任务主人那里会有点影响。整个收税的时间根据你的交易技能的高低而定。

收款

和送信有点类似，也是去找某个领主，然后叫他还款。不过貌似里面的人在提及这个的时候都很厚脸皮的样子，就算我接了国王的收款任务，下面的将领也会装傻地表示难道那个不是给我的奖励吗？这个时候你就要给他们一些回扣，让他们少还一些金额。也或者可以使用说服技能，这样可以减少回扣的支付额，不过也可能会弄巧成拙地增加金钱的支出。货款到手后便可以回去交付任务了，任务对象会给你一点报酬，如果前面支付的回扣没有变化，那么没有任何金额进账。如果说服后减少了回扣额度，就可以赚取这个差价。

经商

游戏中金钱的作用可谓是无限的大，但是如果你想要单单靠打打土匪来赚钱的话，那么那些商店里的高级货对你来说是难以想象的。游戏中其中一大金钱获取手段就是跑商路了，只要不被劫了商队，赚取金钱的速度和数量都可谓是一等一的快。跑山商路的方法十分简单，只要到一些大城市中问镇长“我想谈谈贸易”，就会出现你可以经销什么物品，以及运往何处。之后你要做的就是安全地护送商队到达目的地就可以赚取其中的利润，基本上你一开始选择的初始货物越贵获得的利润就越高。在第一次跑完商路之后会提到“免税证”的事情，然后你就可以付钱购买了，不过金额对于一开始的你来说较贵，所以先积攒初始的资金吧。如果商队被劫了，这个不用我说吧，全部血本无归，所以护送部队一定要根据情况扩充起来。



加入国籍

一开始你是作为一位无名骑士登场的，在这个自由度极高的游戏里虽然你可以当一个独行侠，不过显然一开始找一个国家作为靠山比较实在。想要加入国家的方法其实很简单，那就是找到该国家的国王，然后尽可能多地完成他交付的任务，当你与他的友好度达到一定的程度后，就可以成为该国的一名领主了。不过一开始会得到的封地一般都是一个小村庄，之后的一切都要靠你自己努力。

封地建设

封地是你金钱的来源之一，同时也是让你有着归属感的地方，你既可以横征暴敛，也可以好好地建设增加命中的青睐和有限的收入。村庄的建设项目基本上一样，都是一些增加居民收入以及被掠夺后的资源隐藏。而城市与堡垒的用处就大大增加了，其中最为关键的一点是在这些大城市中你可以雇佣武器师、机械师等等，为你量身打造装备，其中的铠甲、头盔以及双管火枪等是游戏中最好的装备，市场上是无法买到的。而在大城市招募了指挥官之后，你也可以把城镇中的高级驻兵征募到你的队伍中。



洪流中摇荡的波兰共和国

——波兰主线任务

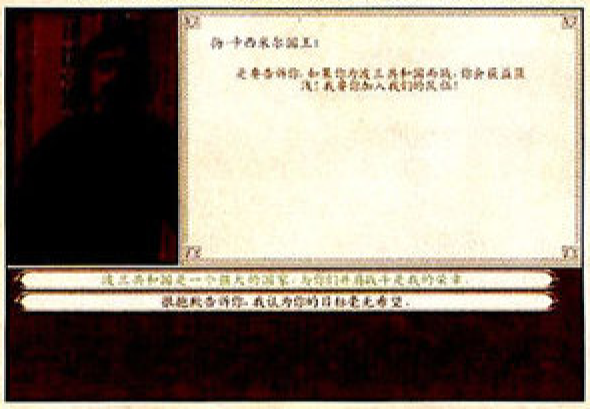
波兰剧情应该算是火与剑的主打内容了，因为这款游戏就是由一位波兰作家写出的历史小说改编而来的。而这个历史小说的背景（北方战争，瑞典人入侵波兰）也使得波兰这条主线充满了荆棘与阻拦，应该算是三条路线中难度最大的了。



序章

最初来到大地图上你根据教学指导来到最近的村庄，在这里可以接到三个新手任务，分别是——减免赋税、击杀盗贼、购买货物。减免赋税的任务很简单，只要到达离村庄不远的城堡与领主见面，这个时候你有两个选择：一个是直接付钱，一个是尝试说服，成功的话可以直接减免或者少付一些金额。击杀盗贼的任务则是在接受后村庄附近的一个随机位置会出现天蓝色特殊颜色的7人小队，不过有可能会随机跑动，变成不知所踪，所以建议白天接受这个任务，这样一出村庄就可以看见。不过这些盗贼并不是新手时候的你可以对付的，最好先去古今的酒馆雇佣几个佣兵。最后的任务是购买三组盐带给村里，到附近的城堡和村庄转转就可以买到。

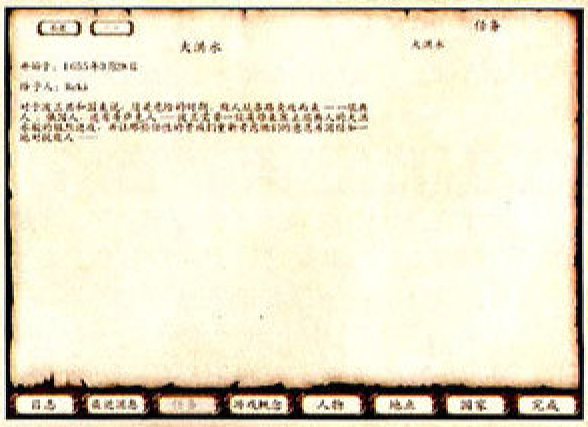
之后玩家就可以去那些有着主线任务的国家，开始历史之旅。要触发该国家主线任务的方式有两种：一种是找国王做一些他安排的任务，与国王的友好度达到30左右的时候就可以要求成为他的封臣，之后就可以开始主线任务；而另一种则是游戏中为你安排的该国家的特殊任务，提升一些该国家与其领主的友好度之后就可以提问有没有什么特殊任务，将其完成后便可成为该国家的封臣，踏上主线。



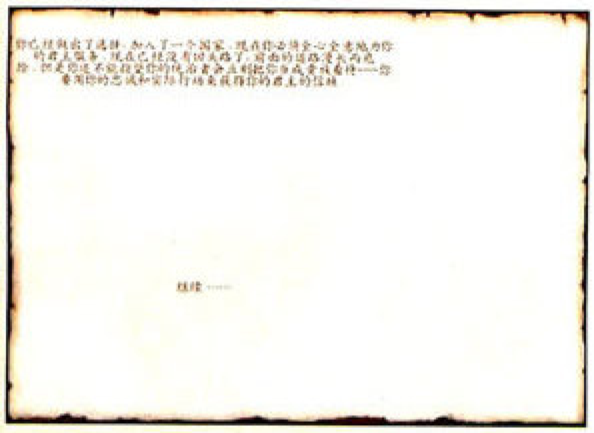


大洪水

找到任何一位波兰领主或者贵族，问他有没有特殊任务给你，然后就会奉命去掠夺一个属于哥萨克国的村子。在做完这个任务之后，回复之前的那位波兰领主就会自动触发主线剧情，而如果是接受国王的封臣的话也会触发。选择为波兰而战后就可以接到从此将伴随你很久很久的一个任务——大洪水。这个标题是本

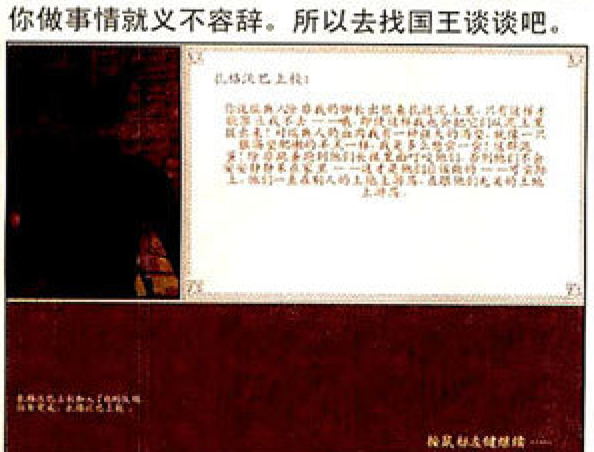


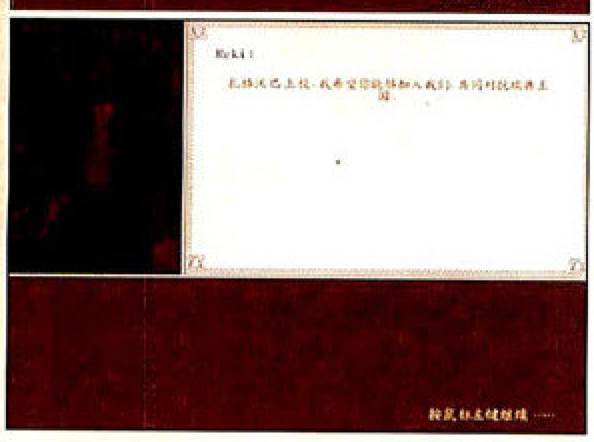
游戏剧情原作的作者对于波兰的战争史写的一个三部曲：《火与剑》、《大洪水》、《大草原之火》。而这第二部《大洪水》就正是讲述了瑞典入侵波兰时的故事：战事与疾病吞没了波兰近四分之一的人口，就连波兰共和国也是危在旦夕。而你的任务就是率众保卫波兰，你能做得到吗？而游戏一开始时波兰就会和瑞典、莫斯科、哥萨克三国交战，战事十分的严峻，所以一开始并不建议直奔主线任务。初期可以考虑经商攒钱，先增强自己的实力再将主线进行下去。



与波兰共同战斗

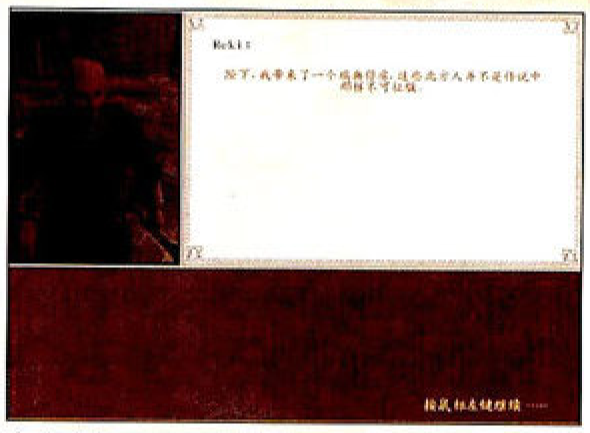
在帮助波兰的一些领主完成任务后会出现“我如何才能帮助波兰？”的选项了，在询问几个人之后，会有人建议你寻找一位波兰老将——扎格沃巴。在城市的酒馆里寻找旅行者，然后从他口中买来这个老兵现在所在的地方位置，这之后就只需迅速前往当地酒馆将他收为同伴就能结束任务了。而这位声名显赫的老将在得知要去对付瑞典人之后也义不容辞地加入了你的队伍，之后你可以在部队的选项中与他交谈，问问下一步应该怎么做，扎格沃巴告诉你首先要提升自己的声望，如果有贵族要你做事情就义不容辞。所以去找国王谈谈吧。





突袭瑞典军后方

最初的任务是抓一个瑞典小兵给他，在大地图上总是会有一些瑞典的巡逻兵、征粮兵跑



来跑去的，而且数量也不多，击败一个小队后俘虏一名瑞典士兵就可以交差了。国王收下俘虏后告诉你，他要通过拷问他获取情报，此时请不要着急，过个一两天后才会有结果，在此之前你问国王拷问的效果怎么样，国王只会回答这个瑞典士兵满口说着“葡晓带”，从这个发音你建议国王找个翻译过来。

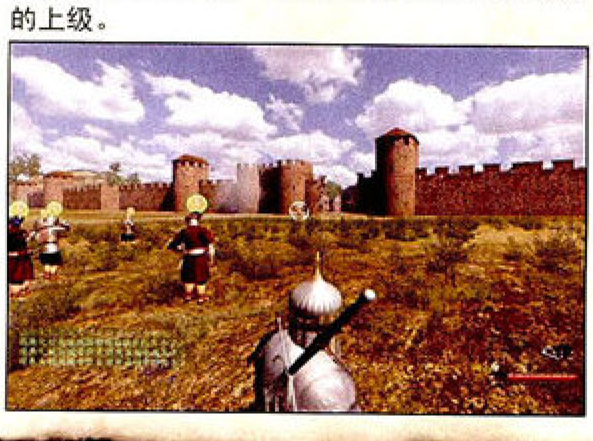
波兰的圣物

在审问完俘虏之后再次和国王谈话，得知原来瑞典人试图奇袭一个波兰小村镇。可是这个村子并不普通，它是和波兰的宗教息息相关的一个小镇（似乎就是后来的梵蒂冈，地方不大，却是整个西方基督教精神世界的支柱）。你的任务就是去阻止这伙人的企图。奔袭至小镇后就会直接开始战斗，敌方军队有八九十人，而且都是瑞典精锐，所以请做好充足的准备再去。完成战斗后国王大大赞赏了你的勇敢，但是这仅仅是开始，一场大战即将触发。

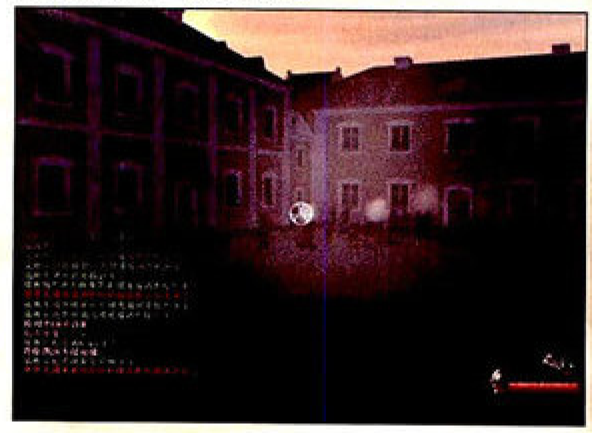


华沙

由于你很好地保卫了波兰的精神象征，国王决定开始对于瑞典的全面反击。而作为效忠波兰王朝的你，国王决定要你率兵攻打华沙，并且写下手谕给你，让你暂行元帅职位。此时你可以四处访问波兰的大小城市找到领主们，给他们看国王的手信后，他们就会随你一同攻打华沙，如果他们不肯动身或在某位领主的旗下执行命令需要等一会儿，那么直接去调动他的上级。

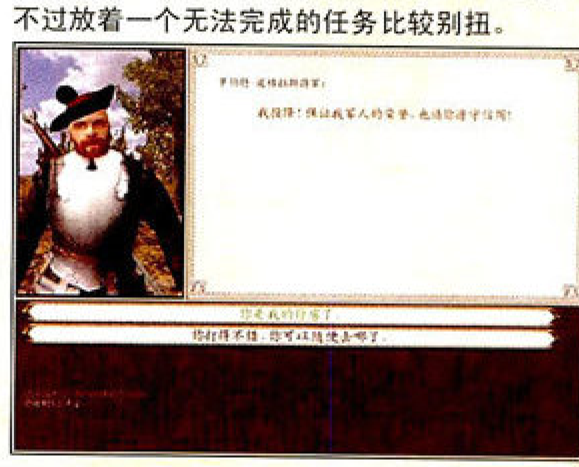


老实说就算对于欧洲地理并不熟悉的人，相信也会对“华沙”的名字有所耳闻。而忠于历史的《火与剑》中，地图中有两座最为难以攻破的雄城——华沙与莫斯科，所以你的任务可想而知是十分艰难的。如果没有一定的实力你的主线剧情就几乎是卡在这里了，如果你的工程能力够高的话也可以使用投毒的方法。在尽可能征召到波兰的领主之后，就可以开始攻打华沙了。不过这里有一点要注意，不要一下就相信国王信中所说的完成攻下华沙后会给你莫大财富的承诺，在攻打之前尽可能地提升一下你的声望（要有100以上）以及和国王的友好度，那么在攻打下华沙后你可以试着要求这里成为自己的封地。稍等一会儿去找国王，不久你就会接到成为华沙领主的命令，这样华沙便能伴随着你的整个游戏旅程，不然的话你仅仅只能得到一座小村庄。



新教之道的错误

在付命华沙的任务完成时，国王还让你抓个瑞典的军官过来，只要在大地图上找一个瑞典的军官袭击就可以，不过是否抓捕到却是随机的。这个任务完成之后就请好好地建设一下城市，安心休养一段日子，因为之后国王会派遣人找你，并且交付你一个更为艰难的任务。而这个时候在1.139版中有一个bug，如果你这时去找国王并且问他有没有什么特殊任务的话，他会要你去抓捕一个瑞典军官，而任务名字是“突袭瑞典军后方”。但是这个任务无论如何是无法完成的。虽然不影响游戏的进度，不过放着一个无法完成的任务比较别扭。

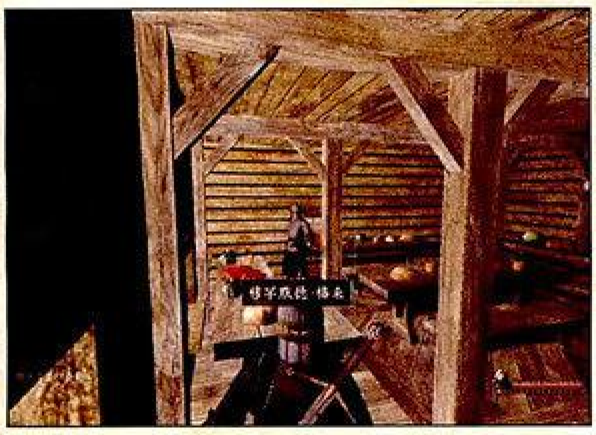


新可汗

找到国王之后他会秘密地交付你一个任务，波兰国王为了打败哥萨克王国，要采取远交近攻的手段，希望能和东南边的克米里亚汗国建立盟约。可克米里亚汗国现任的可汗是支持哥萨克王国的，所以他是没指望了，你的目标就是扶持另一位可汗——现任可汗的哥哥坐上王位。为了使对方不生疑，你得退出波兰王



国，去支持一场叛变了。虽然只是寥寥几句，但是你也明白这个任务有着近乎于不可能的困难，这需要你抛下之前在波兰得到的一切荣誉从叛军做起然后打败整个王国，所以你自然而然的问起国王这么做有什么自身的保障。国王对于你在战时竟然不能全心全意的服从国王的命令而摆出了失望的态度，不过他表示他会记住你此行的忠诚，等你凯旋归来的时候你不仅会恢复名誉以及赐予封地，并且会得到帝国元帅的地位。面对国王的承诺，以及波兰共和国你接受下了这个生死未卜的任务。之后你准备妥当之后便可以再次和国王交谈，选择放弃当初效忠的誓言，面对你的此番话语国王当着众人的面嘲弄你的背信弃义，并且表示永远也不会看得起你。对于了解此行内幕的你，明白国王这些看起来毫无做作的行为仅仅是给众人看的演技，至少你是这么期望的……



漫长的叛国之路

之后你就可以开始扶持另一位国王的旅途，不过如果之前你争取到了华沙的封地的话，它还将是跟随者你的保障。之后去酒馆找到一位旅行者，问起这片大陆的局势，在听了几句后你就可以打听那些自称应当做上王位继承人的位置，其中就有着穆罕默德·格来，你所寻找的新可汗。去那个地方的酒馆就可以和他一起举起反叛的旗帜了，并且要求他成为新可汗之后与波兰同盟，对付沙俄、瑞典与哥萨克。



虽然是漫长的反叛之路，不过也并不是要你全部打下整个国家，你可以试着和一些克米里亚汗国现任的领主谈话，这是会出现选项“加入我们对抗篡位者”。通过这个选项你可以试着说法他们加入反叛。说服领主投靠叛军时会许多种说辞可以选择，“血统”、“公证公平”、“我们势力强大”、“个人利益”、“你是聪明人，你懂的”、“理由太多我说不清，你自己想把”、“你还是不要叛变的好”。后三种没什么显著的效果，而第一、二中适用于重视骑士精神、富有正义感的领主们，这可以通过他们与你的对话中推断出来。当你提出要他们改投叛军时，他们会肯定新可汗法定继承人的地位，并且认为这事是现任可汗不对。个人利益说则是适合于那些比较唯利的领主，他们在与你对话的时候根本不管所谓的血统，首先考虑的是在你的势力还不强大的时候加入你们能否为他博得更大的利益。这些在和选择哪个选项后，可以通过领主们表示的态度中看出应该大致选择哪一项，不过机会只有一次而且就算你选择对了符合他们胃口的说辞也有着一定的几率，所以建议存档之后仿佛尝试。此时如果有多余的技能点，试着提升说服的能力，而比较高的声望也会有一定的帮助。





尽可能的说服大部分领主之后便可以要求他们跟着你开始攻城略地了，幸好米里亚汗国在现在的版图上是最小的，所以要打的战役并没有想象中的多。而且他们的武器装备也并不是特别的好，火器在部队中也没有普及，大多数都是使用弓箭攻击。在全歼对方的所有城镇后，尽可能的抓住对方的领主与国王，这样一段时间后便会显示克米里亚汗国灭亡，而原本是反叛军的你成为了真正的克米里亚汗国。这场近乎于史诗的任务由你亲手完成，但是也因此怀着失落感，因为你是一位效忠波兰的骑士，但是你现在在自己的国家仅仅只是一个失去荣誉的叛国者，扎格沃巴安慰你不要伤心，你现在的所做的一切都是为了波兰，你应该是波兰的英雄。现在你应该去要求新可汗兑现当初的承诺，完成任务回归波兰。

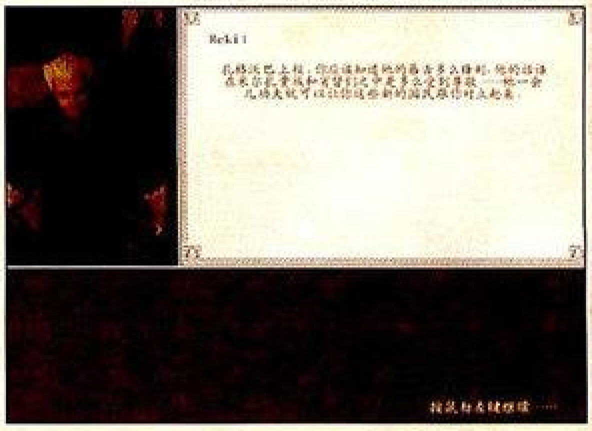
鞑靼盟友

当你会见新可汗，并且要求他实现叛乱前的诺言的时候，你不得不感叹自己的年少无知。可汗表示当初的见证人里面根本没有穆斯林，那是当然的当初直接从波兰过来的你怎么可能队伍里有穆斯林，所以可汗表示那些说的话根本不能成为什么承诺。但是扎格沃巴站了出来，这位老将军在这片大陆上有着十分广泛的影响力和名声，这点在克米里亚汗国也是毫无疑问的，而当时他就站在主角的背后注视着可汗当初许下的承诺。至此，可汗也就不能再



装聋作哑，他表示刚才说不知道什么承诺仅仅是个玩笑。于是他换了另一个说辞，现在的克米里亚汗国太过弱小，如果现在和哥萨克翻脸的话，平日里与哥萨克交好的那些领主们都会先造我的反，作为新即位的可汗其地位还不稳固。他表示国力扩充提升他的地位之后，也许可以帮你。对此你只得抛下狠话，你会去攻占两座沙俄的城堡，但是如果届时他依然像敷衍了事的话，那么他将为自己增添一位可怕的敌人。

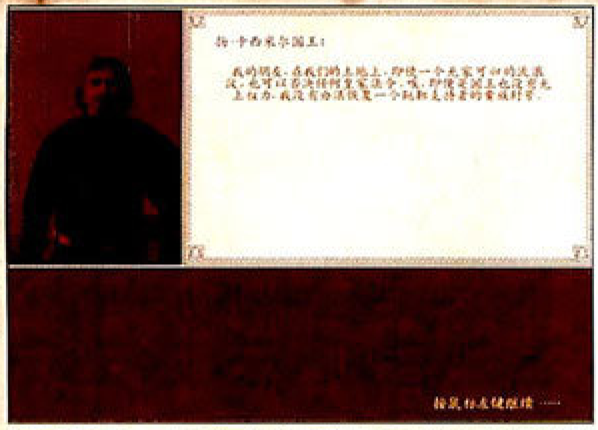
此时你虽然心已经回到波兰了，不过在克米里亚汗国的地位还是毋庸置疑的，所以你可以邀请其他的领主与你共同作战，攻下两座城池之后默罕默德终于无法再糊弄你了，只好依约与波兰定下盟约，而你也就可以回国复命了。



英雄归来

回到日思夜想的波兰后马上就去觐见国王，将克米里亚汗国同盟的信件以及自己完成使命的事情禀报国王。国王表示很高兴，表示波兰将永远称颂你的成就，并给予你丰厚的报酬——8000……就这样，没了。虽然在国王面前不能发作，不过你不得不气愤的提起当初他要求自己去执行这个秘密任务时说过将在自己成功之后恢复自己的名誉、封地以及帝国元帅的诺言。但是国王表示你在波兰国内已经被大多数人视为叛国罪人了，你已经无法再被众人

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



所接受了，由于有着议会他不可能随心所以的给予你任何东西。到这里你终于明白了什么叫做国王的承诺，任何对你的秘密承诺都是连一纸空文都谈不上的东西，这点在任何国家都一样。

当你喊着那么你这些在外的日子究竟是为了什么的时候，国王表现出了所谓王者智慧，给于了你一条路：只要你能在上层领主之中证明自己的名誉就能给予你广阔的封地——这样又一个承诺。可问题是，可以证明当初这个授予自己秘密任务并在之后恢复自己荣誉的人就是国王啊！



沮丧的你退出城堡，告诉扎格沃巴你算是见识到了可汗和国王的“承诺”。扎格沃巴表示，他说他能够助你劝说这些领主，他也给了你这三人的名字。这三人分别是原著三部曲中的主角人物，而老将扎格沃巴则是贯穿原著三部曲中的一个很特殊的角色，他与这三人都是战友，所以能帮到主角说服他们。不过在说服三人之前还需要回到可汗那儿与他请辞，正式结束自己在外的流浪生涯。

分别找到这三位领主之后，选择“有件事情我们必须谈谈”，他们表示可以帮你说话，不过需要先帮他们分别解决一些难题：

●被绑架的新娘

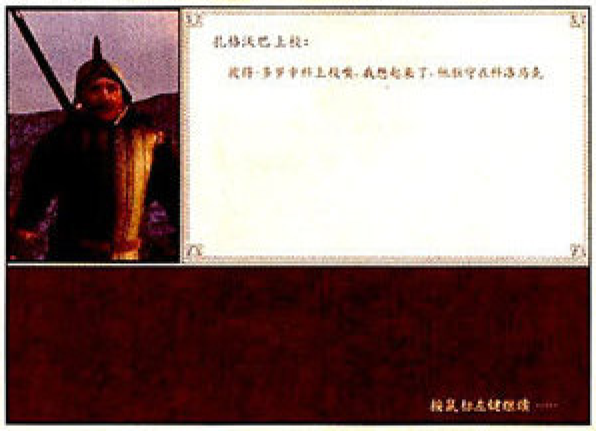
一位领主表示他的新娘被瑞典人绑架了，而他自己有伤在身，无法将其救回来。领受任务后你需要在地图上找到一位瑞典的领主，击败他之后就可以问道新娘被卖到了哪个城镇。



前往那个城镇后你需要尽可能的表现诚意，说服新娘跟着你走。不过逃离时被人发现，对于这个状况你有两个选择：杀出一条血路；或者用钱解决。救出新娘后就可以回去复命了。

●马贼

而另一个任务则是寻找一匹良马，据说这匹良马是重要的种马，需要其为波兰的重要将领繁殖马匹。收到领悟之后会知道是谁带走了马匹，这时与扎格沃巴便可以知道偷马匹的那位异国领主会将马匹藏在哪个村子里。到达村之后骑上马就会有卫兵攻击你，你可以杀死他们也可以直接骑马离开村子，总之不要让良马被打死。如果之前准备好一套哥萨克服装会让你有所收获。



●抓捕将领

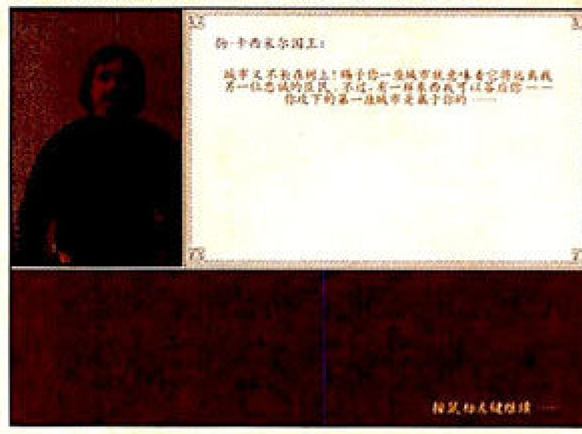
这个就比较简单了，得知这位领主的仇家后，只要找到他将其打败后俘虏过来就可以复命了。

三个支线任务都完成之后，将领间恢复了你的声誉。再与国王对话，这时他也就无法再推辞了，同意你回到波兰，但是当你问及那个所谓的“广阔的封地”时。国王又告诉了你一个众所周知的真理，也就是屁话——城市不是树上长出来的，他不能凭空变出来，所以他答应你你攻下的下一座城市他会慷慨的授予你。



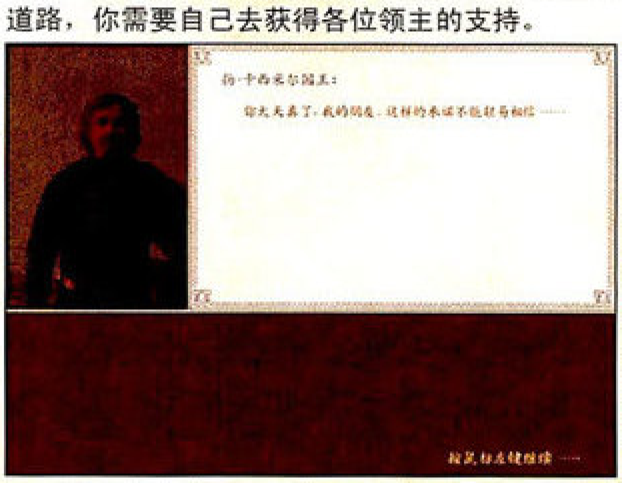
占领城市

再次谢过国王的慷慨后你选取自己满意的城市前去攻占，对于已经身经百战的你已经比不是什么难事了。在夺下城市的那一刻，终于得到了国王兑现的广阔的封地，但是要求你在统治封地的期间永远对他效忠。在稳定之后你可以再次找到国王“谈谈选举的事情”。



装有元帅指挥杖的背包

国王过去的三个承诺实现了两个，虽然那两个基本是靠你自己的努力实现的，而接下来就是剩下的元帅的职位了。这时国王很果断的告诉你，这就是你的不是了，这样的承诺你怎么会轻易相信……是啊，您说的对，到了这里我也在很认真的反思年轻时犯下的错误。不过，该说的还是得说——故事和传说中，国王总是高贵与荣誉的化身啊，你也不能老是出尔反尔吧。国王这时又给了一条人生的重要格言“生活可不是童话故事啊……”。不过他也意识到你的声望现在正如日中天，有着一堆支持者，显然不想和你故意敌对。所以留给了你通过选举成为元帅的道路，不过也就只有道路，你需要自己去获得各位领主的支持。





再次和扎格沃巴谈谈，他认为只要他站在你这边，与其他的领主交谈的话就可以让他们在下次选举中支持你。接下来你就需要去拉选票，找到一位领主选择“我们来谈谈选举”，你就有可能得到这名领主的支持。不过就算没成功也不要紧，因为这个是可以反复尝试直到成功为止就可以，实在不肯支持你的就帮他做一下任务提升好感度。但超过半数的领主支持你的时候，你就可以去找国王举办元帅选举了。再等待一段时间后就会收到信息说你被选为波兰的新元帅了！再等待小半日后扎格沃巴就会主动和你说话，他很高兴能够成为元帅手下的首席顾问，并且希望你立马去见国王。

解放者英雄

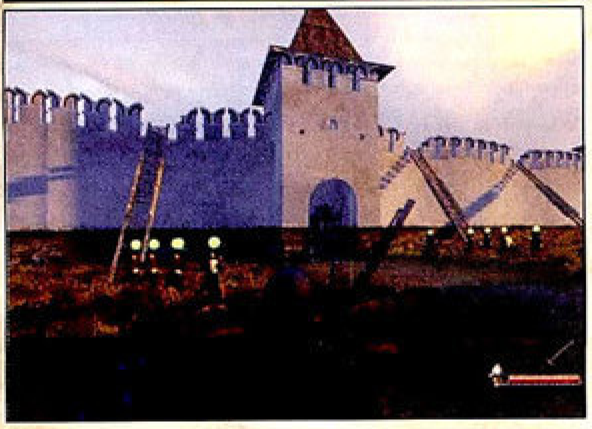
国王赐予了你元帅席位，从此即便是他这个波兰最高权力者也要在战时受你的节制和指挥。但是就在这个时候，他表示也是我们的元帅履行职责的时候了——领军帮助波兰收复4块失地。虽然你说职责这个是没错，不过到现在我也就在履行职责来着吧。而且这个不是打游戏是打仗啊，并不是说胜利就胜利的，所以你问及失败的话会如何。国王以这不是理所当然的眼神表示，失败的话就你就哪边凉快哪边呆着去，后面要做元帅的人多了去了。不过好在这确实是打游戏，而到了这里你不仅战功累累而且也可以有了调动波兰领主的权利，所以要分别攻陷任务指名的瑞典和哥撒特各两座城镇后就可以回去复命了。



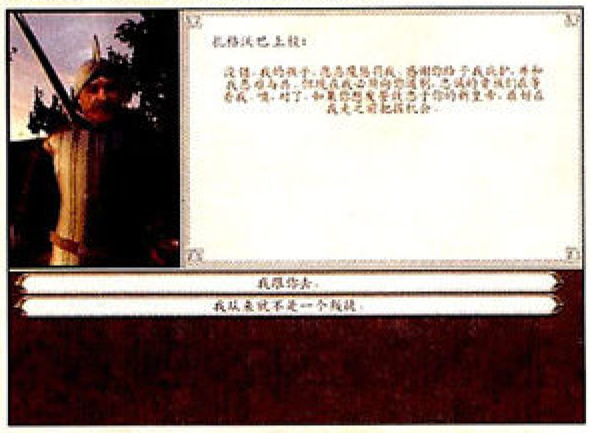
寻找沙皇

攻下四座城市后就可以回去找国王复命了，这时他感叹的表示，没想到你竟然完成了不可能完成的任务，既然是不可能完成的任务那您在授予的时候究竟在想什么啊。在大大的恭维了你一番之后，他表示现在瑞典和哥撒特由于我的胜利已经受到了不小的打击，而接下来他的目标就是沙俄。不过他表示历史告诉他直接攻击是不可能打下莫斯科的，所以不要我直接攻击，只要我完成一个比较简单的任务就可以了，把沙皇给抓过来！总之到了这里还对这个国王有什么惊奇就是我的不对了，探寻沙



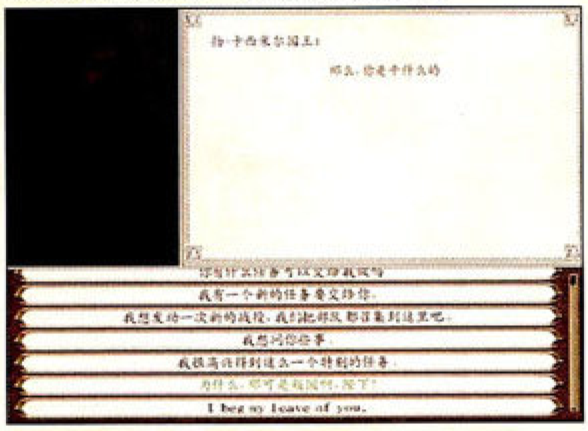


皇的所在，把他俘虏过来。沙皇被俘虏之后表示你时候愿意和他合作，反对波兰的国王。不过都已经走到这一步了，就继续效忠波兰把路走下去吧，抓住沙皇回去复命。



扎格沃巴的反叛

现在你终于可以安安稳稳地坐上了元帅的职位了，原本应该是这样的……可事情并没有朝好的方向发展，正当领主们为了收复失地而高兴不已的时候，一场宫廷政变却正在酝酿之中。等待几天之后扎格沃巴就会自动和你说话，他是来请辞的。坊间流传着关于国王的一些消息，说是他打算向瑞典人臣服、主动与哥萨克和谈、并且将基督教引入波兰。这三点中任何一点真的发生的话，对于这个国家的人民而言都是不可接受的，扎格沃巴也是一样。他打算叛变，用武力来夺回这个国家，以及这个它原有的荣耀。此时你可以选择是否同他一同叛变，这里将是一个结局的分歧点。



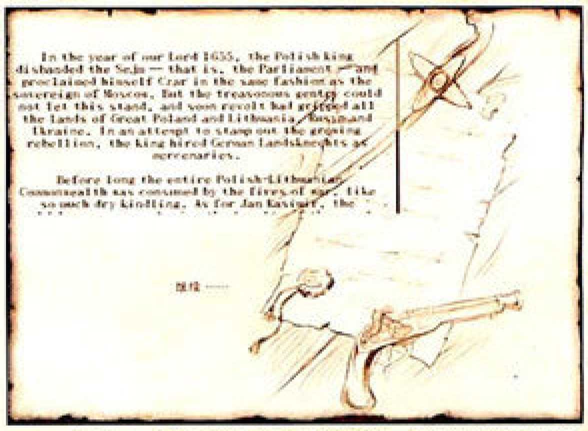
扎格沃巴皇帝

选择否的话，扎格沃巴就会离队而去，此时只能够去向国王汇报此事。他很不以为然，认为一个退役了的将领又如何能够掀起什么波澜，都不相信这是一场造反？面对如此“天真”的国王，你也只能作出一件事了，找到扎格沃巴叛变的证据，让他看清事实。此时与一些领主对话就能得知扎格沃巴真的反叛了，并且自封为新的波兰国王，他得到的国内贵族的支持要推翻现任国王。这时你会在地图上找到特殊颜色的扎格沃巴部队，任务也会提示他的所在，约200人左右，击败他之后向国王复命。当国王看到从扎格沃巴那里拿来的贵族支持叛乱的政令才意识到了问题的严重性。一场颠覆王国的叛乱已经来临，而国王表示他将会邀请他“值得信赖的”日耳曼朋友来帮忙镇压这场动乱。这时你有着最后一个选择的机会，如果你选择继续追随国王你将会随同国王一起如实的见证波兰的分崩离析。



波兰共和国简史

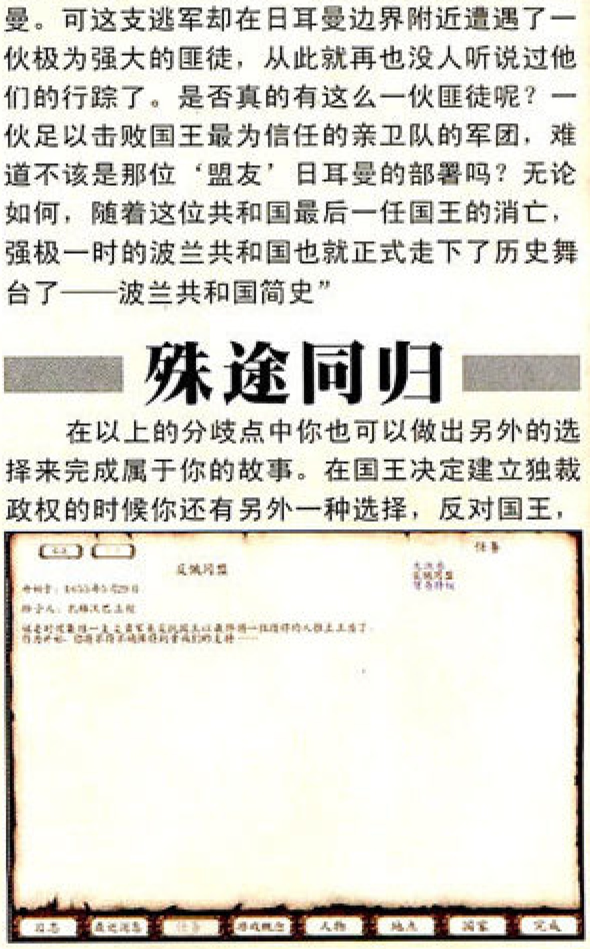
继续支持国王后，被怒火吞噬了的国王失去了最后的一丝理智，他决心要用铁血手段镇压叛乱，并且放言要废除共和国制度，击溃下议员成为独裁皇帝！只是你也只能默默的陪同着这个皇帝走向末路了。这时已经没有任何你能做的事情了，你只能以一位旁观者的姿态迎来结局，这也是对历史的尊重。就像当初克米里亚汗国的叛乱一样，波兰陷入内战的风波之中，而国王那些信赖的日耳曼部队，开始进驻波兰。



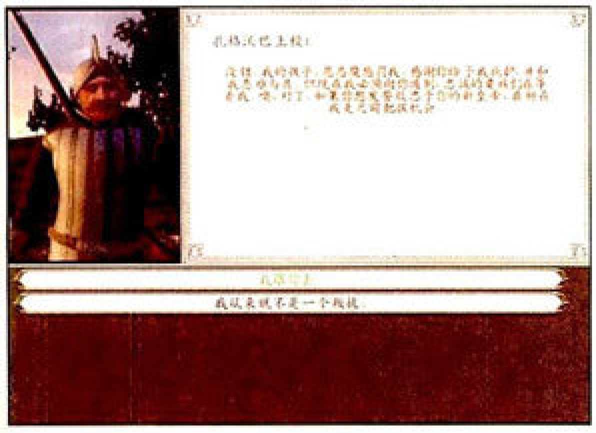
等待一段时间后游戏结束，结束前有这么一段话“波兰国王在反叛中被迫退位，与他忠实的仆人一同逃向他一直引以为盟友的日耳曼。可这支逃军却在日耳曼边界附近遭遇了一伙极为强大的匪徒，从此就再也没人听说过他们的行踪了。是否真的有这么一伙匪徒呢？一伙足以击败国王最为信任的亲卫队的军团，难道不该是那位‘盟友’日耳曼的部署吗？无论如何，随着这位共和国最后一任国王的消亡，强极一时的波兰共和国也就正式走下了历史舞台了——波兰共和国简史”

殊途同归

在以上的分歧点中你也可以做出另外的选择来完成属于你的故事。在国王决定建立独裁政权的时候你还有另外一种选择，反对国王，



以一己之力维护共和国的体制。如果选择此项就会收到一个新任务，这个任务在更新后会显示出六股德国雇佣兵的所在地。一旦六股敌军都被歼灭之后，扎格沃巴就会找到你，再一次劝说你加入叛军。而如果你在当初就加入扎格沃巴的反叛的话就不需要绕这么一个大圈，最终还是殊途同归的走上了反叛道路。



退位

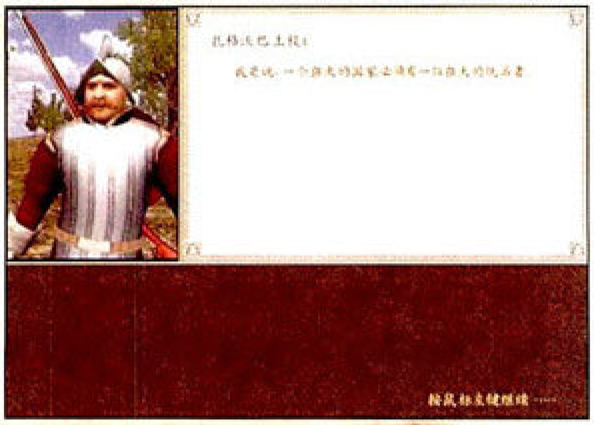
这时你会开始进行推翻现任国王的行动，你要在下一次的国会上提出废除现任国王的要求，而要做到此点你就需要拥有过半领主的支持。此时也与之前竞选元帅之时是一样的，找到领主之后劝说他们支持你。基本上和现实的竞选一样，一些和你比较交善的领主可以试着说服他们，不然的话你都可以用钱来解决问题。

在掌握了过半的领主的同意票之后，任务就会自动完成了，接下来要做的最后的事情就是该直面国王。因为进入国王所在的城堡之后就无法退出来了，而且不同于以往国王已经全副武装了。要求国王退位之后他会恼羞成怒，并且号令卫兵攻击你，此时你需要对付国王与他的两个卫兵。因为没有其他的部队帮你，所以这场战斗完全要看你自己了。



最后的国界

国王以一种难看的方式退位了，并且逃离了波兰，此时国家却依旧没有完全稳定下来。

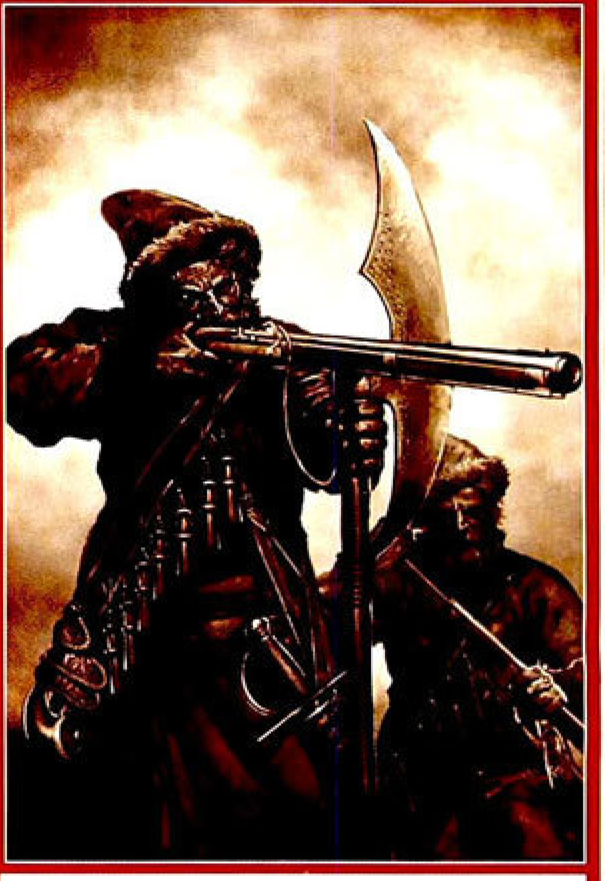




而正是在这种时刻，一个明君必须走出来领导波兰抵御外敌。扎格沃巴把这个机会让给了你，他决心退居幕后来辅助你，而你也就正式成为了波兰国王，那个长久以来的“大洪水”的任务也终于可以完成了。此时扎格沃巴也向你阐述了他心里的一些真正的想法，波兰共和国之所以在与瑞典俄国的战争中连连败退，就连哥萨克也无法对付，罪因不就是这种议会制吗？国王无法很好的控制下属抵御敌军，人人各自为战，导致军力分散。好在现在波兰终于得到了一位有能力统一这些不羁下属的君主了，而你作为波兰国王的使命，就是带领你的臣民将瑞典、俄国赶出自己的家园，收复哥萨克，重新让波兰共和国焕发出它应有的光芒。洪流终于褪去了，而属于你的征程，才刚刚开始……

历史的原貌

（这些游戏相关的资料和可以让你更好的了解这段故事意义，以下均为网络收集的内容。）



原著三部曲中的第一本《火与剑》被用来做为游戏的背景使用了，因为在游戏初期哥萨克就已经是一股很大的势力了，而哥萨克的起义是在《火与剑》的原著中重点讲述的一个内容。而波兰主线主要是围绕原著第二部《大洪水》而展开的。总之《骑马与砍杀：火与剑》的主心骨说是波兰儿女的血泪史也不为过，在17世纪抵御外敌，平复内乱，尽管代价是惨重的，却依旧通过波兰的战士们的不断努力使得波兰最终从瑞典人手里收复了国土，这也不得不说是一个壮举。就连那个赖皮国王也不再显得那么无耻了。对于一个刚一即位就遇上哥萨克反叛，过上几年沙皇也跑来打仗，再过上几年瑞典大举入侵几乎亡国的君主你能要求什么呢？是时代造就了他枭雄的本性吧，而能够在任期内抵御住敌军不至于亡国也说明他并不是个不称职的皇帝。对这段历史有兴趣的人不妨尝试一下波兰主线，没兴趣也可以尝试尝试一下被这位国王闹着玩的经历。





而关于波兰共和国的这位国王其实挺惨的，他在25岁时就曾经领军在斯摩棱斯克打败俄军，展示了他的军事天赋。可惜当时的国会并不看好他，不同意当时国王给予他的册封，他也就一气之下出走了。在外颠沛流离了近十年，中途还在法国监狱里住了一两年，可想而知他心中的愤慨。他对残酷的命运选择了低头，投身了基督教会，甚至被教皇封为红衣主教，这在当时是不为波兰人所认可的。游戏中扎格沃巴讨伐国王时，骂国王是个"Jesuit"也就是代表了当时波兰的一种宗教排斥，这种排斥自然或多或少地影响到了波兰政权的稳固性。后来这位国王在王位上坐了30年，期间经历的瑞典战争、俄罗斯战争都不得不说是前人给他栽下的“好果子”，而他也就在一片骂声中退位了。退位后他便逃离了波兰，在老死之前依旧从事着传教工作，担任了修道院的院长。



PORTAL 2 传送门2 异次元之间的谜题

第一章 初露锋芒

■长眠

开始游戏时，主角出现在一个小房间里。首先要根据系统提示进行强制运动，根据蜂鸣声提示上看下看，然后走到墙上的艺术品处欣赏，做出一些动作，再走到床前按E睡眠。

再次被唤醒时我们应该已经沉睡了很多天了，以至于床垫都出现一个大大的人影。随后我们会听到门口传来敲门声，走到门口去开门。见到一个球形机器人Wheatley，机器人会带着我们的房子撞碎一堵墙，从撞碎的墙后掉下一个小房间。从黄色的传送门出去后来到一个房间，按E键拾取地上的白方块放在红色按钮上就能打开前面的门。通过后面的电梯通往下一关。



■第一把传送门激活枪

进入下一个房间会看到3个被玻璃隔离起来的区域。通过前面的小测试我们熟悉一个步骤：拿到方块——放到按钮上——开门。按这个步骤依次使用按钮开启身后的传送门，轻松就能过关。

路上我们会捡到一把传送门激活枪。此时只能激活蓝色传送门，配合已开启的黄色传送门过关。这里我们要熟悉一些规律：

1.传送门只能开在白色的地方和有标识的地方。

2.传送门是互通的，从蓝色能进到黄色的门，相反也是同样的。

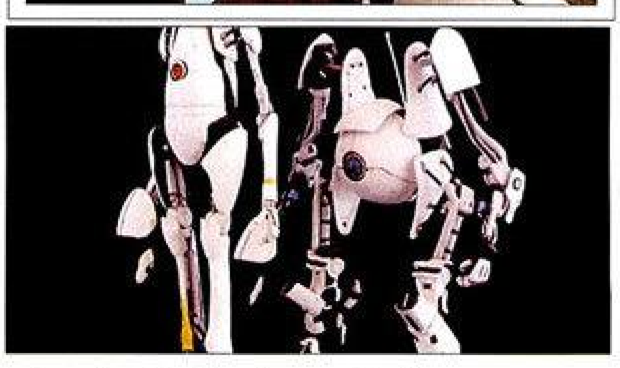
3.游戏是没有高处掉落伤害设定的（掉水里和深不可见的地方除外），因此传送门的位置有时候开的很高也没关系。

在旁边的白墙上开个蓝色门就能到达上方区域。路上会看到一个大坑，在身旁开个门到远方的黄色门即可。过去黄色门后还是一个大坑，出口旁边的墙上开一个，从黄色门过去就行了。

下一个房间里方块在最底下的坑中，也许你会开个蓝色门下去，但是最快的方法就是在方块底下开个坑。方块就会掉落在后面的开关旁边。门开后还会有一个小关，在大坑中的方块底下开个门，再在旁边墙上开个门，会穿到高台上，把方块丢下去后在高台对面再开个门就能拿到第二个方块。

下一个房间里去路被废墟挡住，在脚下的白板处开个门就能穿过去。从传送门出来后打开前面的小按钮，然后最前面的右边角落会掉落个方块。跟刚才一样在底下开个传送门，放到开关上后左边的楼梯会升起。

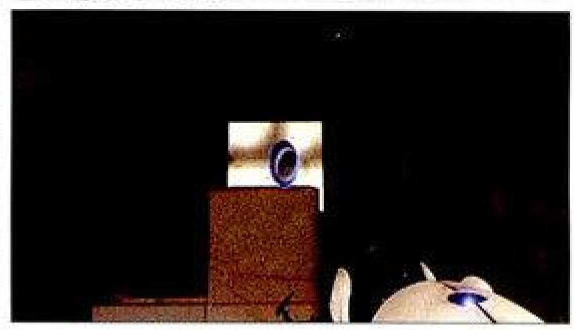




前面有两个按钮，按下最左边的，会掉落一个方块。在掉落的正下方开个门，再次按下按钮后，方块从传送门穿过到另一个高处的传送门。马上打开右边的按钮升起挡板挡住。



■失足坠落



进入到下一个房间。先在地下开个传送门，跳下去进入传送门，这样可以利用掉落加速度来到黄色传送门对面的高台上。走到左边箱子那里，在箱子下面开个传送门，把箱子搞出来。然后再在底下开传送门，拾取箱子跳进传送门。把箱子放到红色按钮上。记得这里要从高处跳下，进入传送门依靠速度到达高台上。

来到下一个房间后利用左边的斜板开个传送门，从中间坑里的黄色门跳进去。拿到对面的方块后，在看着黄色最左上角的白色板处开个传送门，带着方块从黄色门跳下去前往对面。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：西亚斯 编：贪睡猫 美：小杰



开关打开后出口的下方会升起挡板。再从黄色门跳一次就行了。我们来到下一个区域会再次见到机器人Wheatley，通过废墟的缝隙在它身后的白板处开个门过去，等他掉下来后放到一灰色墙下的装置打开秘密门，带上他就可以走了。记得，他开门的时候不希望你看着他，背对就好。一路来到控制室，把Wheatley放到接口上，启动升降机。当这个白痴把所有的开关打开并且启动一个叫GlaDOS的机器人后，Wheatley被毁坏，主角被扔进了隧道中。

■第二把传送枪

从隧道出来后往前走，在废墟中又发现了一把传送门枪，现在用枪可以打开蓝色或黄色传送门了。先在想要去的被挡住的地方开个蓝色或黄色传送门。再在边上开个不同颜色的传送门，这样就可以过去了。利用传送门可以通过前方的废墟沟渠等。在GLaDOS的帮助下，穿过废墟，进入电梯。第一章结束。



第二章 冷启动

进入第二章的关卡中，会见到新的解谜工具：激光束。

■激光？武器？

在第一个房间中激光打到地面的地方开个1传送门。然后我们到出口下方的升降挡板上，对着激光束接收器正上方的地方再开个2传送门。升降机启动后过关。



下一关中在废墟后的激光折射方块下开个1传送门，再在自己脚下附近开个2传送门方块会在2个门中悬浮。按E拿取，使射出的激光折射到开关上，楼梯升起，在脚下开个1传送门，在方块下再开个2传送门。打开开关后通往下一关。

来到下一关后，先上到左边台子上拾取箱子。再跳到架高的挡板上，使激光折射到接收器。然后在另一束激光射到的墙上开个1传送门，在正对接收器的下方再开个2传送门。门开启，过关。进入下一个房间在接收器正对面开个1传送门，然后再在按钮处开个2传送门，拿到箱子后在激光射出的点上再重新开个2传送门。通过运动的挡板把方块运到门前的开关处即可。



■空中弹跳

在下一个房间里就很简单了。利用弹跳板跳到对面，开启按钮后待方块落到最低点时，同时站上弹跳板拿到方块开启开关即可过关。

进入下一个房间，先走到尽头远远的在右边角落两块斜板处开2个传送门，上跳板后就可以通过传送门到另一边了。到另一边的高台后需要打开两次按钮，接到方块后在正对按钮左前方有个开关，在正对开关上方开个1传送门。在身边白墙上再开个2传送门，把方块丢下去即可。

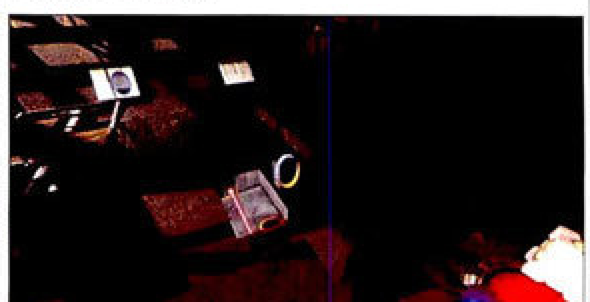


在下一个房间中先把箱子放到激光的路线上挡住，走到升降机上，在箱子的下方开1传送门和旁边的墙上开2传送门，把箱子移开。乘坐开动的升降机上去。上去后先在右边的斜板上开个1传送门，然后在箱子下面开个2传送门，把箱子弄上来。接着在底下开个2传送门，捡取箱子后跳下去到达红色按钮的平台上。打开开关后在左边的板上再开个1传送门，再跳一遍就可以过关了。



进入下一关后增加了过滤网，我们不能透过过滤网开传送门。因此我们先在旁边的墙上开个1传送门，然后看到一个有洞口的玻璃，在里面的白墙上开个2传送门。过去后激活开关，放出折射器，然后利用折射器把激光束折射到接收器上。打开大门后去坐电梯。第二章结束。



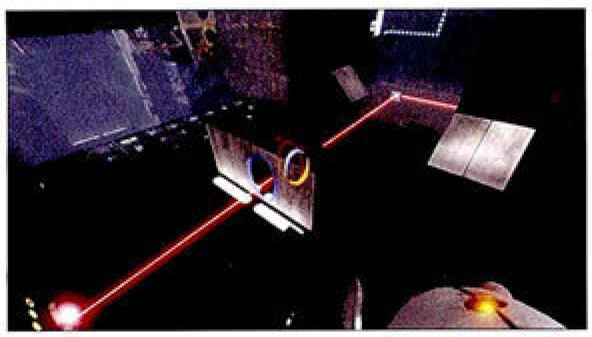


第三章 回归

进入房间后使用弹射器，再次见到了Wheatley。这里需要多使用几次弹射器。当弹射器顶上的天花板就位后，在天花板上开1传送门，在钢板的上方开2传送门。



使用弹射器上去。1传送门暂时不要动，上去后在激光发射器的小房间里最右边角落的斜板处开个2传送门，然后从2传送门跳下去使用弹射器，弹到斜面对面的平台上开启开关，对面就会掉下折射器，在房间最左前方的斜板开个2传送门，跳下去弹射拿到折射器，利用折射器折射到出口下方立起的白墙处。在白墙旁边的斜板再开个2传送门，跳下去后就可以来到出口了。在上方左右移动的正对激光和接受器的墙上开个传送门即可打开大门。



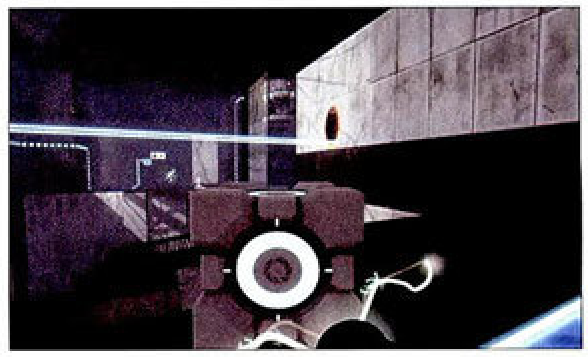
来到下一关后，使用弹射器上去，然后朝底下的地面开个1传送门，然后在左边的白墙高处开个2传送门，然后跳下去通过传送门到达白色方块那里，捡取方块，使用弹射器，把方块放到接收器前面挡住激光，挡板会下落。

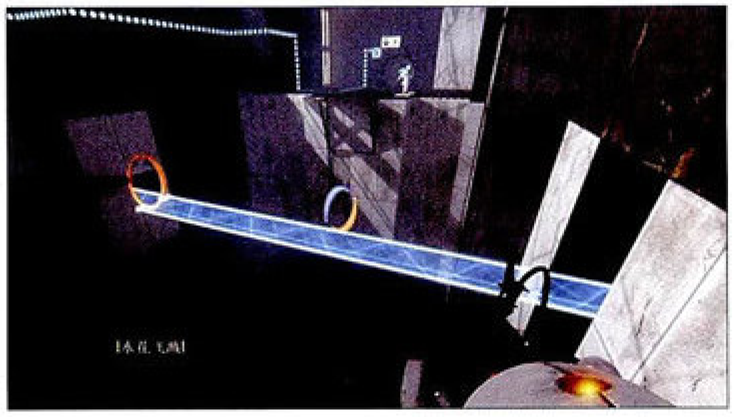
使用弹射器到达更上一层的按钮那里，开启按钮放出激光折射器。先在接收器的对面开个1传送门，然后捡取箱子来到刚才激光发射那里，在对面的白墙上开个2传送门使激光穿过传送门射到接收器上，挡板再次下落。接着拿取白色方块使用弹射器到达大门那里把箱子放到开关上，大门打开。

■会不会掉下去啊？

下一关会出现解谜新工具：蓝色的光桥。先在光桥射到的白墙上开个1传送门，再在对面大门边上的白墙开个2传送门，利用光桥走过去，开启按钮，放出白色方块。回来后在左边的白墙上开个2传送门让光桥连接到右边的洞里。

经过1传送门下去。走到底后先在左边的白墙上重新开2传送门（跳一下，免得掉进水里），再在右边的白墙上重新开2传送门。这过程中不要让角色掉水里了。光桥会接住方块。捡取方块后从传送门里出来。在右边的白墙上开2传送门，使光桥穿到左边的缺口中（小秘诀：在干净的白板上开门）。





然后通过传送门到达左边红色开关那里。把方块放到开关上。接着在右下方的白墙上开2传送门，跳到光桥上通过传送门回去，然后再在对面开2传送门，利用光桥过去。

进到下一关，大门被损坏，等GLaDOS开启大门。进去后先在身边开个1传送门，再在光桥射出口上面的白墙上开个2传送门。这样就可以到光桥上了。在光桥射到的白墙上开个2传送门，我们就可以回到按钮处，在掉落方块的地方开个1传送门接住方块。从1传送门传到2传送门处，放下方块，在正对出口的白墙处开个1传送门，过去并打开开关，然后过关。

■机枪炮台

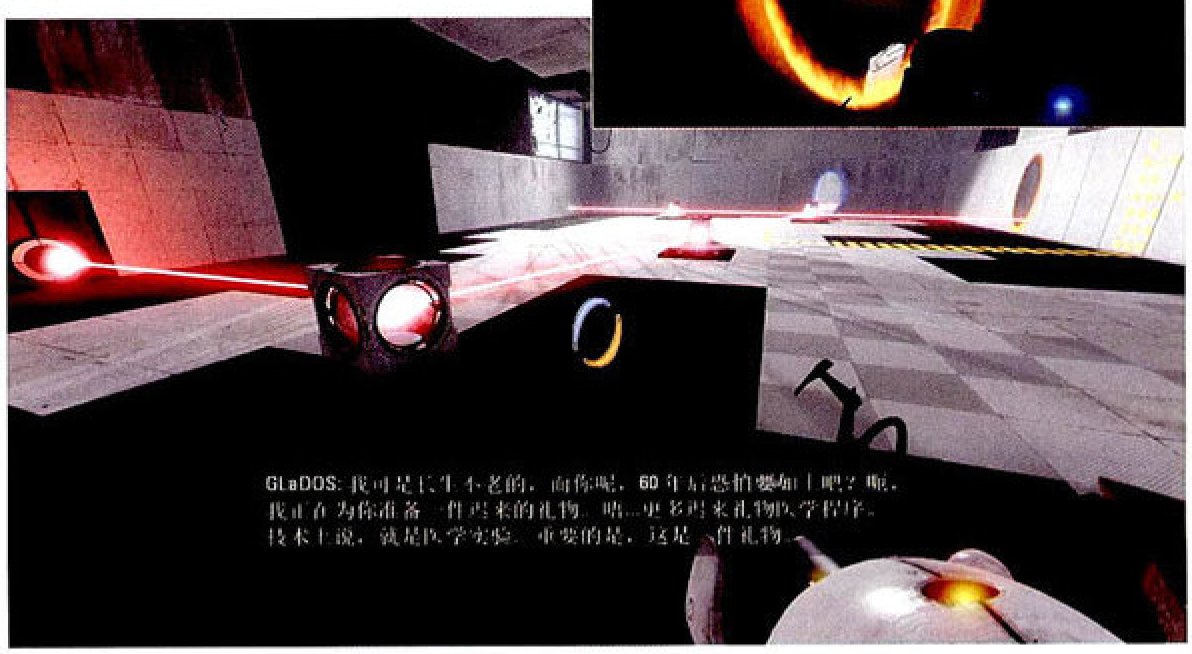
下一关会遇到机器人机关枪炮台，E键拿取后，鼠标抬高再放开，使其倒地就能让它失效。在前面左边还有炮台，需要在它后方开传送门过去，从它背后弄倒炮台。然后在前面炮台的下方开传送门，把它弄走。到中间后底下有白板的可以开个门送走它，另一边的在天花板上开个1传送门，在旁边再开个2传送门用身边的方块扔下去砸倒它就行了。



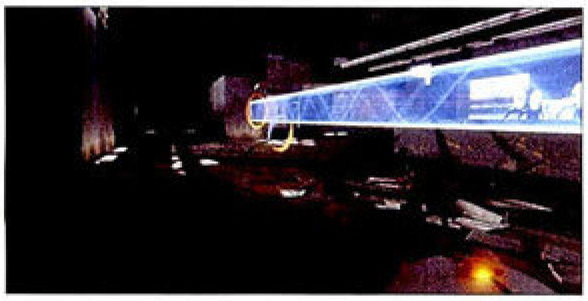
第三个小房间也是这样办。(小提示：这里的机器人都是有感觉有知觉的。大门打开后拿到分解网还能听到它们的惨叫声。)

下一关是激光折射的谜题，如图设置即可。

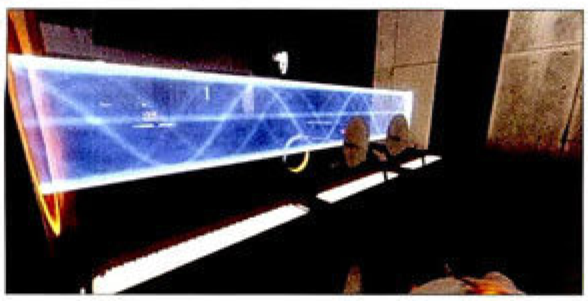




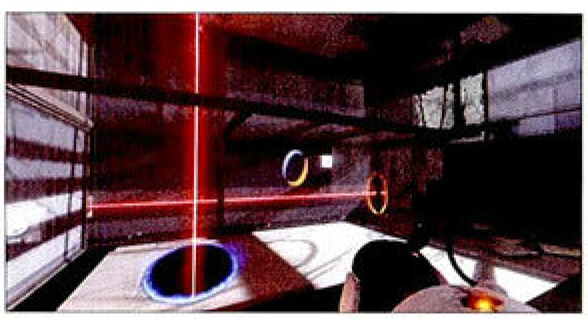
进入下一关，先在光桥照射的白墙上开个1传送门，然后在机器人的下前方开个2传送门。这样炮台就搜索不到我们，从2传送门过去可以来到4个炮台所在，拿起一个一路撞过去即可，当然不打也可以。从1传送门过去可以来到单独炮台的后方，推倒它。往前走一点会看到4个守着方块的炮台，在前面一个柱子上类似监视器的下方开个2传送门。



炮台隔着光桥就看不到你了。往前走到跳板处，在大门口上方的白板重新开个2传送门，使用跳板就能上去了。从桥上走到方块处，拿起方块一阵乱挥就搞定。放到开关上后要在剩余大门的两个炮台前开个2传送门，以挡住他们的视线。往回走到1传送门处，通往2传送门即可过关。



进入下一关后，站到红色开关上开启激光，然后在激光射到的白板上开个1传送门，再在右前方对着炮台的墙壁上开个2传送门，使激光射到那些炮台来摧毁它们。然后捡起白色方块放到开关上使激光束不断。再使用折射器消灭机器人，最后射到接收器上，大门打开。

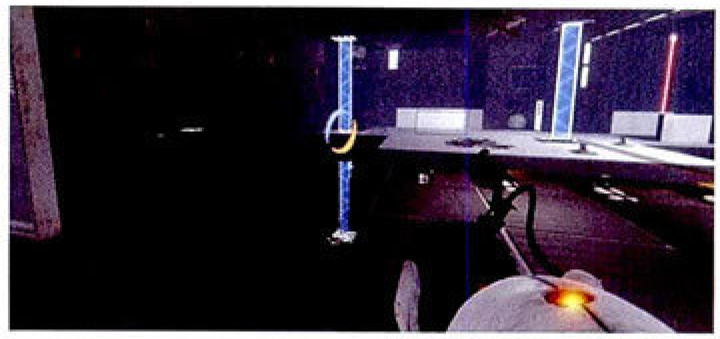


进入下一关，在光桥带射到的白墙上开个1传送门，然后在自己后面的白墙上开个2传送门，从2传送门上去，上去后在图示的地方重新开个2传送门，拿着方块从传送门传到另一束光桥上。用方块挡住激光束，去到升降机处，把2传送门开在别的地方，方块下落，升降机升起，大门打开，第三章结束。



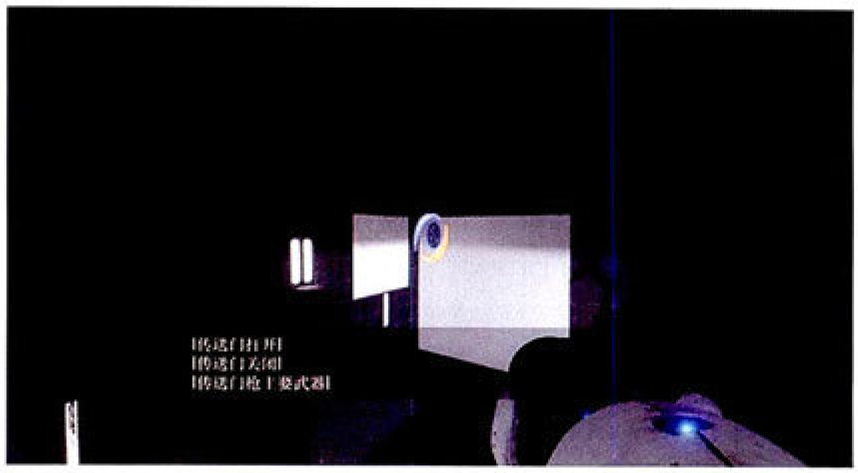
第四章 惊喜

进入房间后看到对面会有一个炮台，走到右边的玻璃后躲避，先在对面平台的白墙上开个1传送门，身后开个2传送门过去，再如图示使光桥挡住方块和折射器。通过传送门回去使用2个折射器消灭炮台后如图折射再通过传送门连接光桥即可过关。



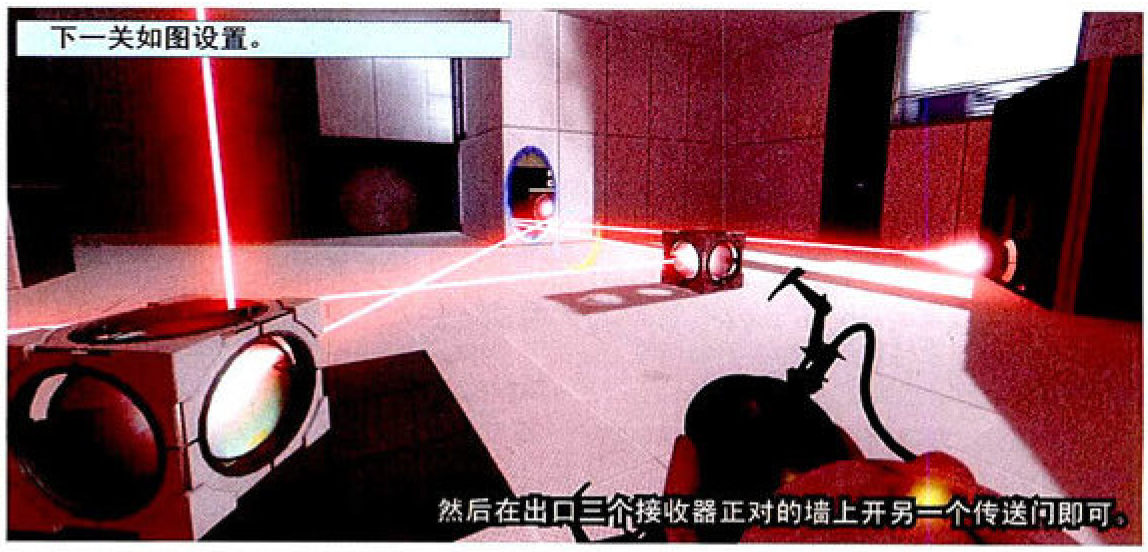


进入下一关后别急着跳下去，在右边台阶上有个折射器，跳过去按E键拿吧。接着跳下去，在激光射进去的地方开个1传送门，在旁边开个2传送门，带一个折射器进去，折射到斜对面左边的第一个小开关上激活。



下去后在中间弹跳板上的板子处开个1传送门，脚底下开个2传送门，先看清楚位置，第三个折射器在出门最左边的高台上。

更上方还有一个白墙，从2传送门下去，被弹跳板弹出来后，迅速在如图的地方开个1传送门，这样剩下两个折射器都拿到了。2号开关上去的方法和拿第三个折射器的方法一样，利用弹跳板在1号小开关对面的高墙上开洞。2号小开关头顶上有白板可以用传送门。折射激光到接收器后挡板升起，用老方法，从挡板对面的白墙跳过去。进入大门过关。


下一关如图设置。
然后在出口三个接收器正对的墙上开另一个传送门即可。

■电力中断

进入下一个房间，先在光桥射到的白墙上开个1传送门，然后再在正对着自己的白墙开个2传送门，一边跳一边不断地重开2传送门。到最高处时走到左前方的白墙处，跳一下在下方一点重开个2传送门，再转向右边，在按钮旁边开个传送门（记得全程要正对着你开的门，不然会掉进水里），按下按钮掉下方块，往前走一段电力会中断。下来后，Wheatley会从边上的墙出来。



一路跟随Wheatley前进，前面会有岔路，从光桥走左边是GLaDOS的陷阱，走右边是和Wheatley一起逃离，我们选择走右边。前面会有炮台，绕到背后摧毁它们。路被封死，在缝隙外的白墙和身后的白墙分别开一个门，过去后一路狂奔，坐电梯离开。第四章结束。



第五章 逃离

第五章开始在虚掩的门后开传送门过去，然后跟随Wheatley的灯光指引前进，跳到传送带上，再跳到左边的台子上。前面还有个传送带，不过上面会有激光枪，再其消失后，跳到左边的台子上。接着继续前进，在凹陷处的白墙上开传送门过去，再在对面开传送门，过去后依然需要在对面开传送门。



接着沿着管道下来。在传送带上方开传送门从传送带上去。然后跳下来，进入到一个会有炮台射击的房间，在靶子后面的天花板上开传送门过去。然后在对面开传送门，并且趁着没有子弹的炮台出现时在靶子的墙上也开一个传送门，进入传送门。然后跟随Wheatley来到一个房间中，等边上小房间的玻璃碎掉后，在里面开传送门进去。进去后先干掉里面的炮塔，然后去抛射器抛出炮台的点捡取炮台后，放到小房间的扫描仪上。



这样大门就能开了。跟随Wheatley继续前进，乘坐电梯来到下一个房间先找到激光发射点，在墙上开个传送门，然后在那个能看到大装置的房间的左右两边移动的白墙上开传送门，使激光射出来切掉钢管。



然后进入Wheatley边上的管子里面继续前进，主角和Wheatley会中途分开，从管道出来后，在对面的白墙上开个传送门。通过传送门掉入一个凹陷处。在大门上按E键，GLaDOS就会出现并困住主角。Wheatley也会随后到来，捡取它放入装置中，然后去开机关。先在地上开个传送门，在房间里再开一个机关。

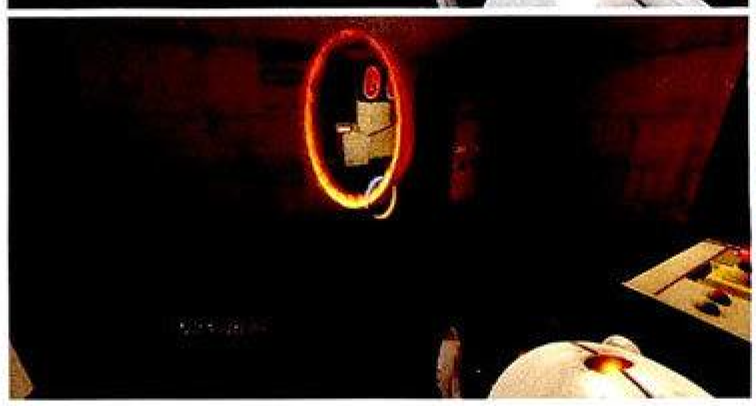


接着在左右两边的墙上各开一个传送门，利用时间差进到开关边上并开启开关。随后Wheatley会取代GLaDOS的位置，同时他也会疯狂，把主角和GLaDOS送入下去的电梯。第五章结束。

第六章 降亡

GLaDOS被鸟叼走，主角需要去寻找它。沿着路往前走，在钢丝网对面的白墙上和左边的白墙开传送门过去，然后在高台的天花板上开传送门上去，接着在前面远处的平台白墙上开传送门，过去后在对面的台子上再次开传送门，（有灯光指引，一般是灯管和路灯类的）。过去以后再次在对面开传送门（注意灯光就好）。过去后在一条延伸进洞口的水管底下的白墙开传送门，这样就可以下去了。继续往前走，在前面关闭的大门的左边按E键拉动拉杆。在金库的大门前，左右两边各有一个机关，需要在限定时间内一起打开。先到一边的机关那里，然后在对面的机关那里开个传送门。





这样开了一个机关后，通过传送门去另一个机关那里。进入金库后沿着通道来到楼上，在缝隙中对着里面开传送门过去。过去后拉动左边墙上的开关打开大门。





进入下一个区域后，先在隧道口上面的水管上开个传送门上去，然后在斜面上开个1传送门，接着在底下开个2传送门。从高处跳下进入传送门，通过斜面上的传送门飞跃到右边的高台上。过去后坐电梯到达顶部，先在远处的斜面上开个1传送门（按鼠标中键缩放便于瞄准）。然后从旁边的楼梯下去，到一个电梯的出口处，跳下去，瞄准自己脚下开2传送门，我们会飞到另一个门前，按E键开门进去。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■ 作者：西亚斯 ■ 编：贪睡猫 ■ 美：小杰

■弹弹弹

进去后先打开房间内的开关。然后在最高处有出口的铁架上面开传送门上去。出去后沿右边的水管下去坐电梯。

来到一个中间有蓝色凝胶的地方，蓝色凝胶的作用是反弹，你从多高掉下来，就把你弹多高。先利用蓝色凝胶弹跳到前面有白墙的平台上，然后在右边的高台上开传送门上去，往前跳下去利用凝胶到达有按钮的高台上。随后开启按钮并把方块放到对面高台的开关上，跳回去过此关。

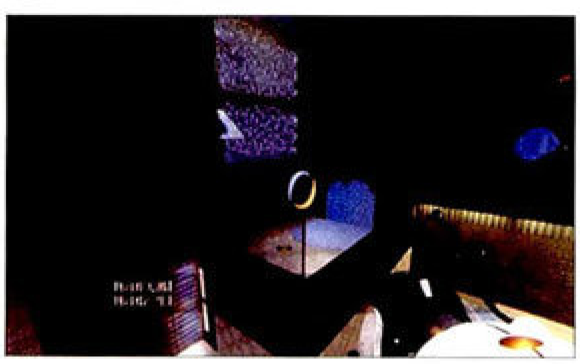


出房间后在上一层的白板处开个1传送门，尽头的左边白墙上再开2传送门。通过传送门后往左一直走跳下去坐电梯。进入下一个房间后，先在移动铁架上方的白墙上开个传送门，当平台到达下方时利用传送门传到平台上。



捡取箱子并利用传送门到达有红色按钮的高台上，把箱子放好。然后在标有01的白墙上开1传送门，接着在边上开2传送门，从1传送门出来利用凝胶跳到对面的高台上。利用两边的凝胶弹跳到对面捡取方块，然后回来，把方块放到开关上。在标有02的白墙上开个传送门上去，利用下面的凝胶跳到出口的高台上。

乘坐电梯来到下一个区域后，先跳下去，经过钢条来到柱子下面，找到没有东西支撑的柱子上开传送门上去。上去后跳入对面的房间。进入房间后使用道具，使喷射器中喷出蓝色凝胶。在地上的凝胶着地点开1传送门，然后在梯台的边上开2传送门，使凝胶喷射到地上。同样在第二层台阶上也要喷凝胶。



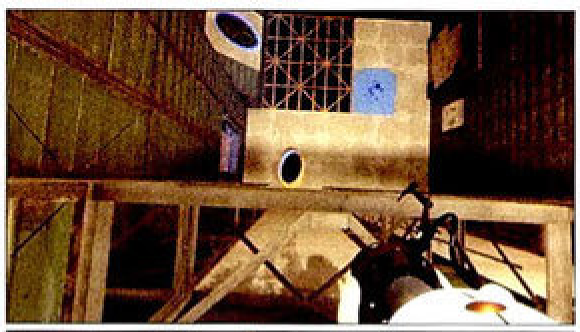
利用凝胶弹跳到梯台上面后，在对面的白色地面上还有正下方的地上也要喷上凝胶，这样就可以弹跳过去了。过去后先在斜板上开个2传送门，使凝胶喷射到目的点。然后在底下的地面上开1传送门，从高处跳进去。主角会从斜面的2传送门出来跳到刚才喷了凝胶的地方继续向前弹跳到达目的地。

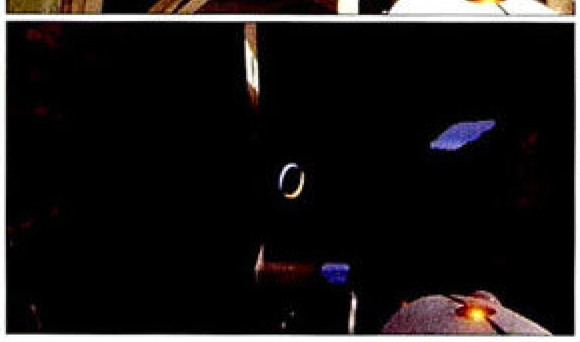


进入下一个房间后，先在凝胶的喷射点开蓝色传送门，然后在按钮前面的地面上喷上凝胶，最后在小屋子里的白板上开2传送门，等凝胶落到指定地点后弹跳上去。

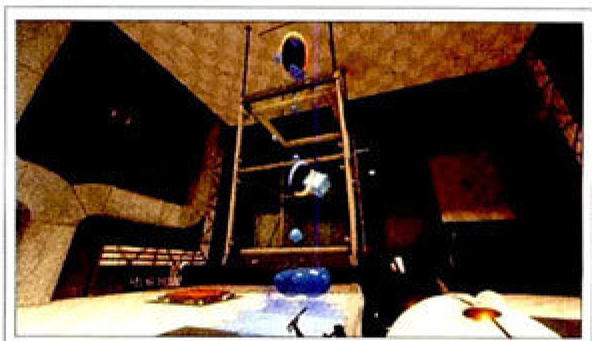


进入下一关后，先在凝胶着地点开1传送门，再在左边的斜板上开2传送门，使凝胶喷到右边的墙壁上，然后利用传送门传到高处，在脚底下和斜板开传送门。





跳下去撞到凝胶上再次向上弹跳到目的点。然后在顶上对面柱子的白色处开1传送门，再在底下的凝胶处开2传送门，凝胶涂到斜面上后，在前面缺口下面开2传送门，跳下去会弹到1传送门上方的铁架处。在铁架后方利用传送门往更高地方的白墙处跳到另一个铁架上。



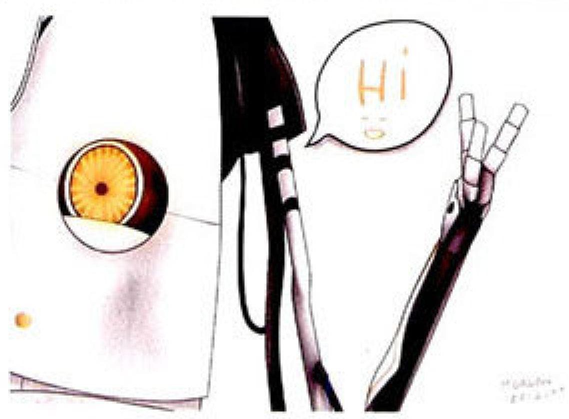
进入下一个房间，先在蓝色凝胶处开1传送门，再在方块所在玻璃箱的上方开2传送门，利用不停的撞击打碎玻璃后，拿到方块后到左边的纯净水处清洗。在升降机前的地方利用传送门再次涂凝胶。把方块放上开关后弹到升降机处，再在方块正上方利用凝胶使方块弹开。



进入下一个区域，在左边的平台上和里面的白墙开传送门过去开门进入里面。先在上方平台的白墙开传送门上去，然后在缺口底下的地板开个1传送门，在前面点的另一个地方开2传送门，跳进底下开的1传送门，然后会从刚才的2传送门飞出来。从2传送门出来飞在空中时，对着铁架控制台对面的白墙开1传送门，这样掉入2传送门，会从1传送门飞出来到铁架那里。进入房间开启开关。



打开大门来到下一个区域。先利用传送门来到右边墙上的高台，然后在斜面上开1传送门，再在底下开2传送门。跳入2传送门，飞到左边的平台上，进去找到GLaDOS，拿起来启动开关。来到刚才的平台，在正对目标平台的白墙最上方开2传送门，然后跳入底下的1传送门，飞过去坐电梯离开。

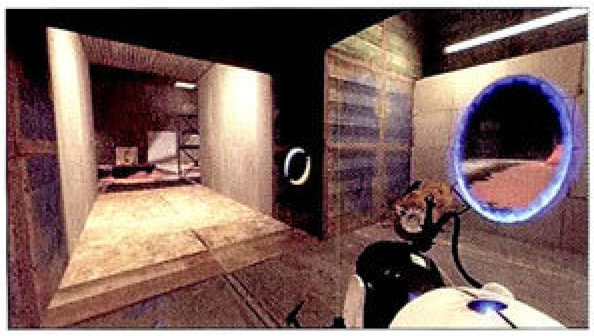


第七章 重逢

滑滑滑



进入房间后我们找到新的凝胶——橙色速凝胶，作用是高速滑行。先在旁边的墙上开1传送门，在身旁高处铁架上的白板再开2传送门，上去后在凝胶着地点处开个1传送门，然后在旁边的铁板跑道开始处的白墙上开2传送门，打开按钮使凝胶铺满跑道。使用凝胶滑到对面，在左边有标志的墙上开个1传送门。

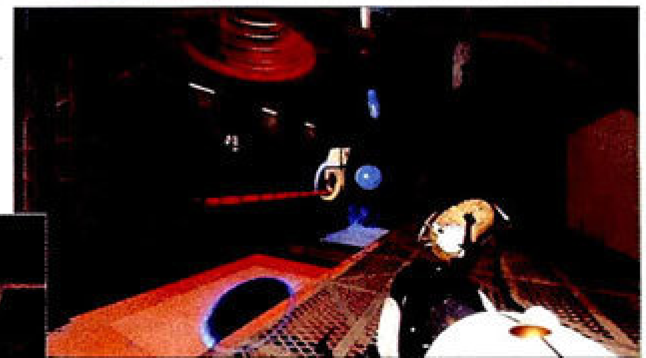


从1传送门回到跑道后在按钮上方重新开2传送门，继续滑过去从1传送门到按钮处。在凝胶着地点处重新开2传送门，打开按钮铺满凝胶。过去后使用刚铺满的凝胶再滑翔到另一边。通过缝隙开传送门，拿到箱子回来后，放在按钮上，跳板会翘起，滑到高处后在右边按钮下方开个1传送门，在跑道起始处再开2传送门，走到跑道最高处往前滑。通过速度到最高处打开按钮过关。

来到下一个房间，先找低点处开1传送门，在远处柱子的墙上开2传送门，橙色凝胶铺满后在尽头上方标志着X的天花板处铺上另一个蓝色凝胶。把远处柱子上的传送门移除，通过凝胶滑过去，在柱子后面的高地处开传送门传到高处。在高处开1传送门，然后把2传送门开到原来站的地方。回到凝胶上，在远处柱子白板上开2传送门。使用凝胶滑到远处，过关。



来到下一个房间，这个房间有些复杂。先在橙色凝胶处开个1传送门，然后可以看到眼前有两块一正一斜的白板的铁架台，上面还有三个日光灯。



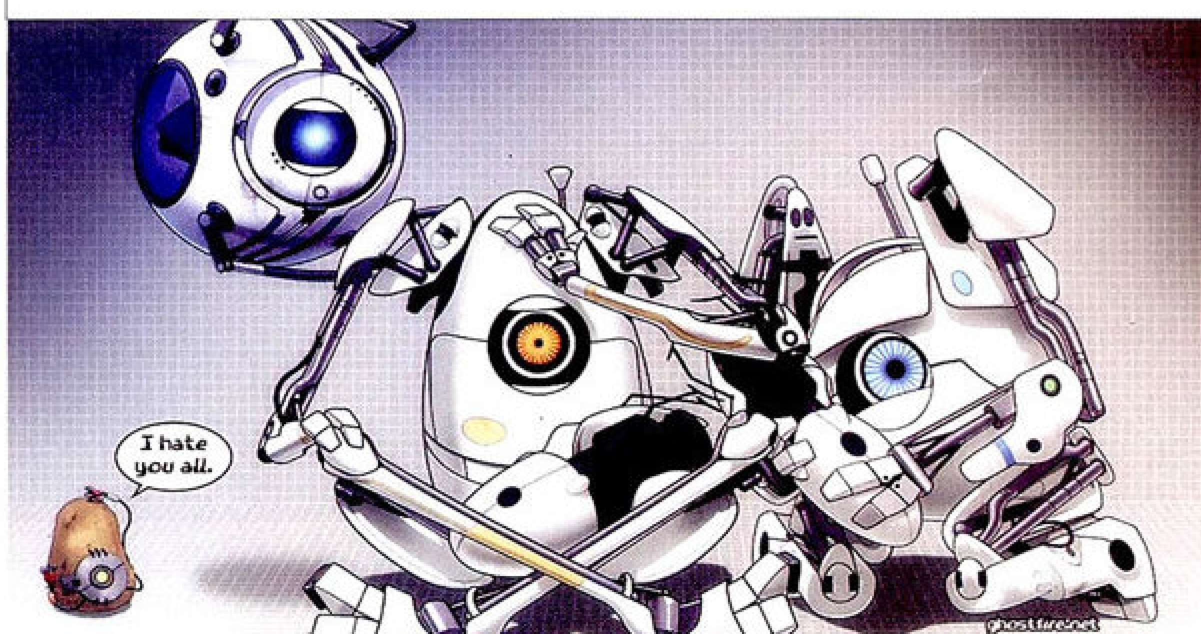


在正白板处开2传送门使橙色凝胶铺满长长的地面成为跑道。在斜板上重开1传送门，在旁边蓝色凝胶开2传送门使跑道更高一处的地方铺满蓝色凝胶。接着往左倒回去往右拐，在一个有开关的小房间有标志的白板上开1传送门使凝胶铺满它上方的面板。



加速冲过去就可以飞到电梯里了。过关。

通过传送门到跑道上分别在一正一斜的白板上开传送门。加速冲进去飞到另一方的吊台上拿到方块，再放到开关处，原先沾到凝胶的面板就会反过来。回到跑道处，在正白板上开个1传送门，再在如图的位置开2传送门。



洒洒洒

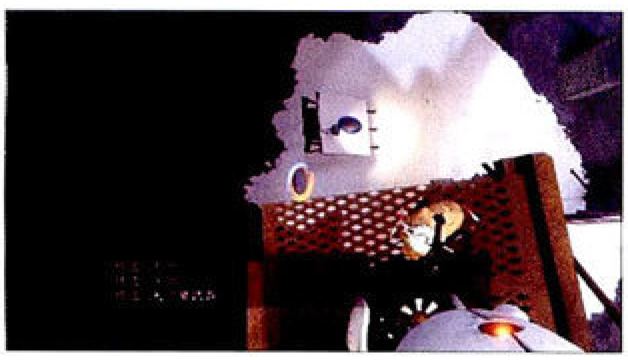
从电梯来到主要房间都比较简单，手法之前用了很多次就不多说了。从悬崖上方的入口进入后，出铁门先到前面的控制室打开三个开关，活塞会启动。在远处和身旁的墙上开传送门。过去后在白色凝胶喷口处正上方的铁架台上沾到白色凝胶的地方开传送门。这里见到的新凝胶作用是在任何有色凝胶的地方都可以开门。上去后往前面蓝色凝胶的地方跳下去弹到另一边高处，进去后看到满地的橙色凝胶。



先在身后正对门口的地方开个1传送门，加速通过活塞后，在悬崖右边的斜面上开2传送门，返回去利用加速度飞向电梯口。

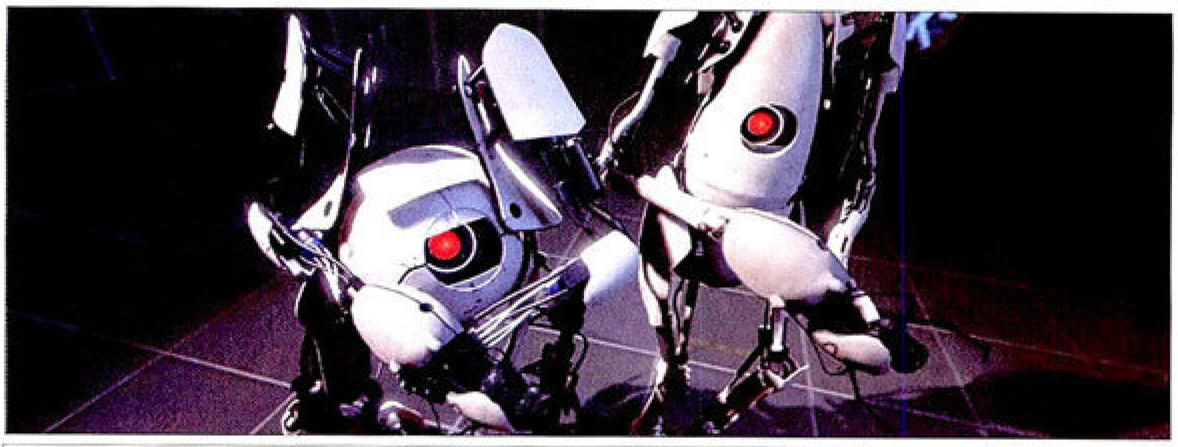


来到下一个房间，在白色凝胶着地点开1传送门，然后利用2传送门把凝胶洒出去。通过铁丝网在外面开传送门出去。然后在左边的斜板上和斜板左边的柱子内侧全洒上白色凝胶，上到最高处。在斜板上和跳下去的地方开传送门，飞到电梯处。



来到下一个房间，我们要做的就是不断爬到高处，四处都有白墙，爬到一个有电梯的地方。在电梯中间的板上开1传送门，出电梯在铁桥缺口下方开2传送门。跳下去飞到高处木板上。在木板旁边的白地板上开1传送门，回去铁桥上再跳一遍。飞到最高处时在墙的斜面上重开1传送门。继续重新跳一遍就好了。





来到下一个地方，这里开传送门到横梁上，从横梁上可以看到个有斜面的房间，在斜面上开1传送门，然后利用掉落速度开2传送门飞到上层房间。

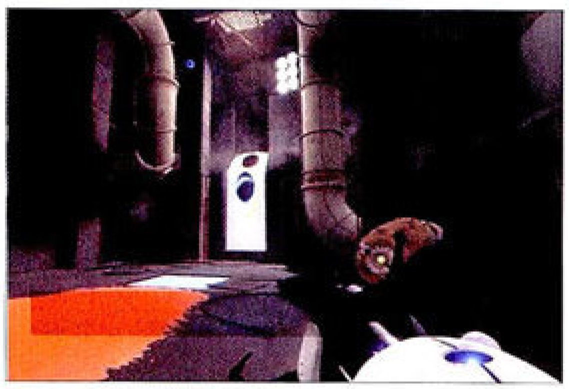


在这个房间滴蓝色凝胶的地方开2传送门，让蓝色凝胶从刚刚的斜面飞出来粘到旁边的斜板上，然后再利用掉落速度从刚刚的斜面飞出来，飞到这个房间的斜面后反弹到更高层。更高层的这个房间地上有一个可以开传送门的点，开个1传送门，然后跳到最底层利用速度从这个门飞出来。

飞到最高点后可以看到最高层的房间地面上可以开传送门，立刻开一个2传送门，这样进入最高层的房间。

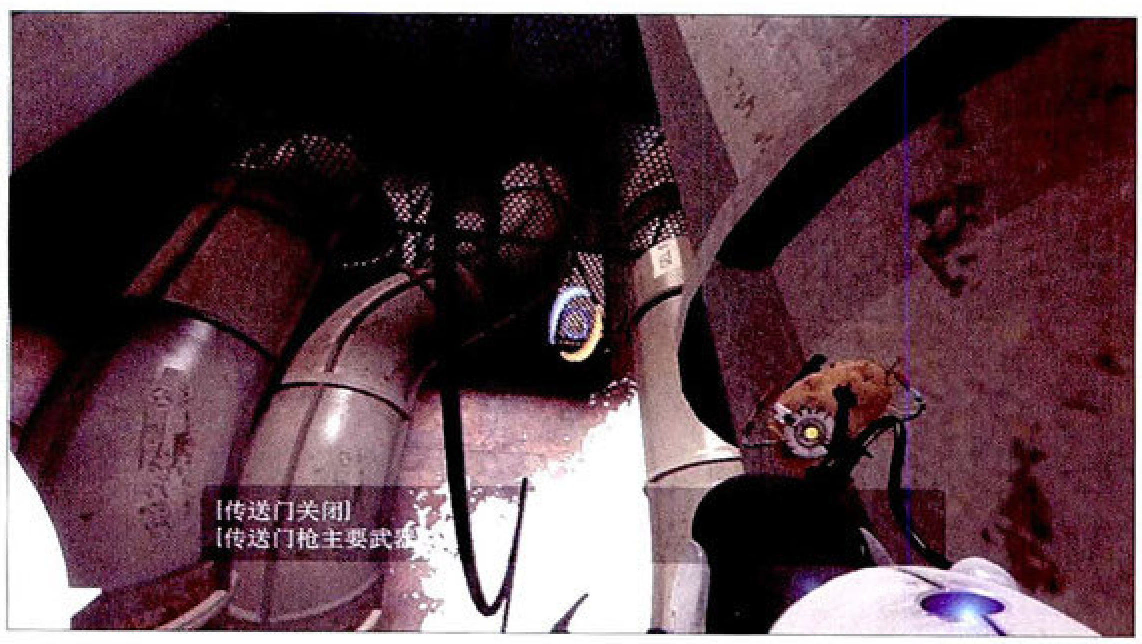
过桥后看到一个凹陷的斜面，利用斜面上方的白墙把斜面涂满白色凝胶，在斜面前方涂满橙色凝胶。在斜面和斜面下方一点开2个传送门传到天花板上。





先在二层尽头的白色地板处开传送门，让白色凝胶铺满天花板，再在天花板上开门，让蓝色凝胶铺满地面，再回到一层重新飞上来一次，可以跳到另一个平台上，这个平台上面在不断向下滴白胶。在地上开1传送门后再在上面开2传送门，进入上面的房间。在管道处铁丝网后的斜面处开2传送门，通过通风口可看到白色凝胶到处都是。在最顶上开个传送门上去。

在管道最顶处的铁丝网后的白墙开个传送门过去，进去后在高处的铁架桥上开传送门上去。然后在控制台对面白墙的中间开个传送门，在脚底下再开另外一个传送门，利用掉落速度过去，打开开关后再看看旁边的海报，等铁桥平台降下来后就可以回去了。第七章完。

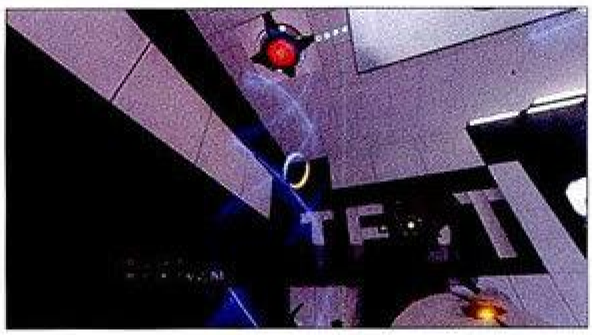


第八章 回归

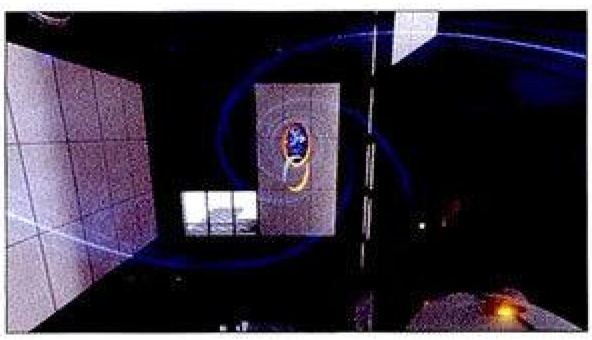
回到测试房间后，我们发现Wheatiley把方块变成了机器人，还在教它们爬到开关上。通过小房间角落的通风口处开传送门到那个房间后，放一个机器方块到按钮上等它废话完即可到下一关。

下一关，测试……十分简单

下一关，能见到新的解谜工具——传送带。先通过传送带传到最顶上，在顶上开个1传送门，再在旁边立着的白墙上开2传送门，拿到方块后通过洞口，在底下开2传送门下去。在开关正下方放置方块。在上到第二层后在方块下面开2传送门。大门打开，过



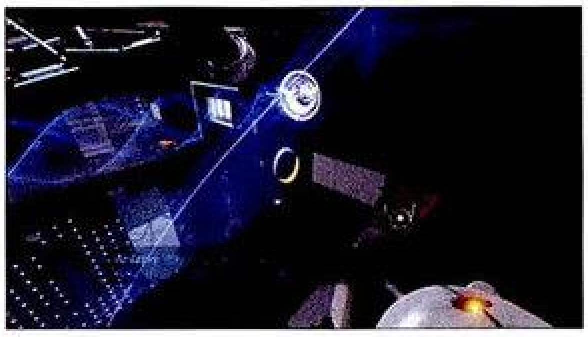
来到下一关，直接在这里跳下去，被传送带推到墙头后，对着身边的墙上开个1传送门，然后对面的墙上开2传送门。进去后往左看，在玻璃窗边和自己正对的墙上开2传送门。过去后在脚下再开2传送门就可以上去了，把按钮运过来的方法和自己来的方法一样。



来到下一关，在传送带开1传送门，在正对出口右边的地板上开2传送门，上传到高处再在门边上开2传送门传到对面后拿到方块，在一个有圆圈标志的铁板旁边开2传送门。通过跳板跳过去。过去后在开关下方开2传送门，到开关高处开2传送门。大门打开，过关。



来到下一关，在传送带上开1传送门后，在方块的左边开2传送门，踩在按钮上使传送带反向，最后在方块后面开2传送门下来开关会把方块运过来，然后把方块放到按钮上，从传送带去对面。利用传送带把方块移开在大门底下开2传送门上去。



来到下一关，在传送带开1传送门和弹跳板中间的白板上开2传送门，当传送带传到最高处时在废墟旁边的斜板上开1传送门。飞过去后方块也是这么传过来的。（把门开在角落还可以打破他的玻璃，哈哈！）



来到下一个房间，利用光桥挡住飞来的方块，然后在前方铁架桥右边的白板上开传送门，利用光桥挡住自己。弹跳上去后再利用光桥挡住下面炮台的视线。把方块放置到开关上，从旁边的白板开门回到铁架桥上，从大门出去。



来到下一关，在传送带处开1传送门，然后在方块对面斜板下的白板开2传送门，传到最高处时，在斜板上开1传送门，利用掉落速度拿到方块。挡住激光束后传送带关闭，在传送带斜板上开2传送门通过旁边的跳板拿到折射器。折射到白墙上开1传送门，然后在升降挡板旁边的接收器前面的白墙开2传送门，挡板降下。把方块放到开关正下方的白板处，利用升降挡板把激光移到别处。

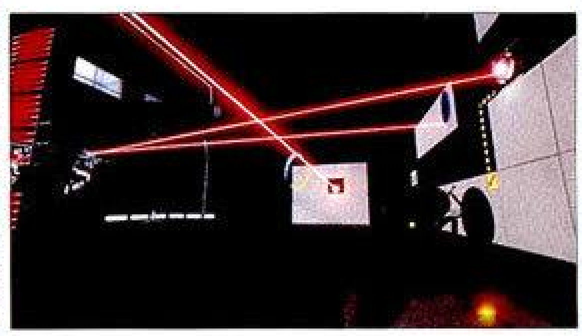


挡板升起后，利用传送带把方块移到最顶处，另一处挡板落下，上去后再把传送带移开，挡板上升后过关。

来到下一关。先看看墙壁上，主要需要开门的地方都有明显的标识，一堵白墙有8个小方块围着，有三个地方，一是激光照射的地方，二是大门右边一上一下正对接收器的白板。



利用激光先使移动挡板移动到最左边靠近玻璃处，然后我们利用传送门上去。站在边上，继续让挡板移动，等挡板一半穿过激光后，在正对上方接收器的墙上开传送门使激光网关闭，走到挡板另一半继续使挡板移动，下去按钮处，使挡板移动到激光网中间停下，开启按钮使折射器落在挡板上，继续让挡板移动到玻璃窗前停下，用同样的方法穿过激光网，在对面墙上开传送门使激光射过来，利用折射器折射到接收器中即可。



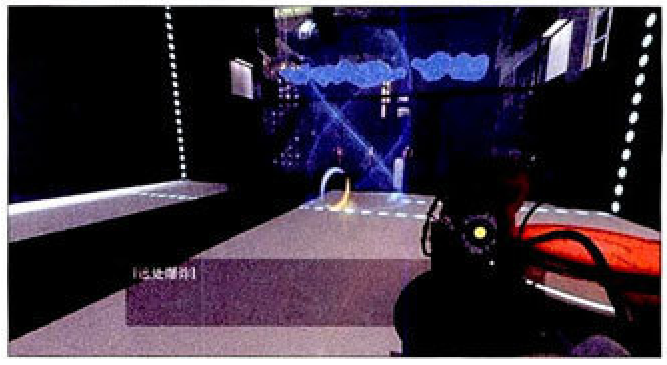
下一关，先到按钮这里，开启按钮后会有一个方块掉下来被挡板接住，用传送带拿到后，去玻璃房间的凝胶开关那里，开传送门进去后把方块放到开关上，回来站到传送带开关上。在传送带开1传送门和玻璃窗下面的白板处开2传送门，利用传送带使凝胶铺满跑道，回去拿到方块，放在传送带按钮上，在传送带和跑道尽头另一个房间右边的白墙开传送门，利用跑道飞过去。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



出来后通道被毁，利用白色凝胶过去。来到房间，先通过传送门到蓝色凝胶开关处，利用传送带使凝胶铺满按钮旁的白板。再次利用传送带传送凝胶，这次我们一起跳到传送带上。过去以后站在开关上使传送带反向传送，等凝胶回去得差不多时再在炮台旁边高处的白墙上开传送门，然后离开下开关使传送带恢复正常。凝胶飞到炮台上方后关闭传送带，弹开炮台。



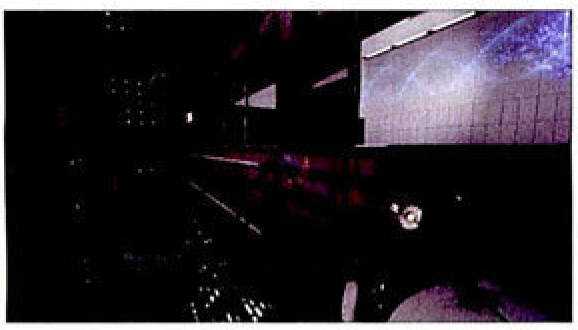
按下玻璃后的按钮，开关旁出现一个斜板，利用传送带传到高处后，在斜板处再开个传送门，飞过去就可以过关了。第八章结束。

第九章 杀死你的地方

来到下一个房间，站到跳板上一路来到传说中的行刑场……远处有堵白墙，在白墙处开1传送门，然后在白色凝胶处开2传送门，在自己脚下再开2传送门逃离。



走过一段路后去路被毁，在白墙和上方的天花板处开传送门，进去后被和它创造的废品机器人包围，无视，继续往前走，看到炮台后用传送带移开炮台。



自己也跳上去传送到对面缺口处，尽头有个粉碎机，没有威胁。利用房间里的传送带传送出去后，我们又被盯上了，在下方铁架上的白墙开传送门，利用反向回去。来到下一个房间，远处满是机枪在守卫。传送到一个碎掉的玻璃房间处，利用凝胶在炮台右侧的墙上射出去弹开他们。



解决完毕后，利用跳板弹过去。

来到下一个房间，开启按钮后，在碎掉的玻璃处掉落下的炸弹下方开1传送门，再在按钮上方的墙上开2传送门，等地上铺满白胶后开个2传送门过去吧。走到一个传送带出去，往前走一点传送带会回转。走到旁边的铁架高处，启动开关，利用传送门炸弹炸毁远处的橙色凝胶管道，再利用传送门使凝胶铺满传送带。



过去后在小房间里一个长长的过道上也铺满凝胶。在传送光圈下方的白板开传送门，加速冲上去。经过一些障碍后，我们来到最终关卡了。一开始我们先站到白色凝胶管后，等它炸坏管道后就正式开始了。



■短暂的月球观光

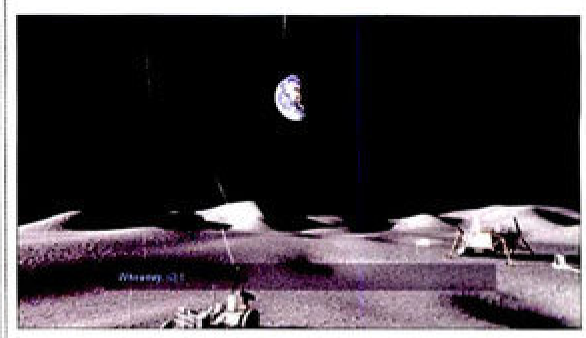


开始后，在自己身前开个1传送门，然后随便在一个高处开2传送门。站在1传送门后面一点，等着它丢的炸弹通过传送门炸自己，等它被炸晕后，拿到送来的坏的核心装到它身上。第二次攻击依然在自己脚下开个传送门，然后在它脚下也开个传送门，等它被炸晕后我们就装上坏核心，只差最后一个了。这次在它身后开个传送门炸晕它。等待橙色凝胶铺成一条跑道，在尽头的白板和白板旁边的地上开传送门。

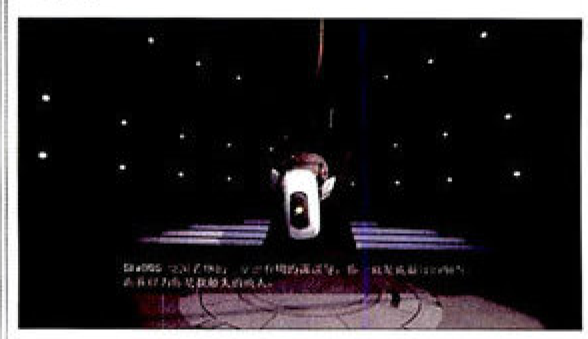
冲到空中拿取核心。这下开始核心转换了。在远处的按钮上方开传送门过去。我们会中陷阱被炸出来，不过还好没死。对着月亮来一发……



我们和Wheatley都会被吸出太空，可以看到月面基地和地球……



这里就结束了。接下来要做的就是看剧情了。GLaDOS救回我们后把我们送回地面。



在此之前我们会看见炮台组成的乐队为我们送行。最后，阳光、蓝天、白云、草原，回头看看那伪装成破屋子的出口，还有一个烧焦的方块。算是纪念物吗？



孤独前行者

揭秘游戏中神一般的特种部队







前言 ★★

这是一支本世纪最神秘的特种部队，在游戏中，他们战无不胜，有他们的地方就拥有和平。但是真相是如何的哪？海豹突击队正式成立于1962年，前身是美国海军水下爆破队，到1988年时已经扩大到两个战斗群，共有7个中队，人数约1600人。海豹突击队现已成为美国实施低强度战争、应付突发事件的杀手。2011年，当地时间5月2日，在巴基斯坦阿伯塔巴德，一群男人翻墙冲进了本拉登住所，经过一阵枪战之后，恐怖界的泰斗本拉登从人世间消失，这一震惊世界的事件在反恐历史上具有里程碑式的意义，一时间举世喧哗，连山野间的村民也忘了饥饿参与到讨论之中……同时参与这次行动的特种部Seal Team 6也浮出水面，在这次有史以来最受瞩目的反恐行动中，这只神秘的特种部队零战损，扔下一架出了故障自毁的直升飞机之后，拍拍屁股扬长而去。这也是他们最能拿的出手的胜利，虽然不知道为什么本拉登是被AK-47（这并不是海豹突击队的标准配置）击杀的。而海豹突击队更多的行动是以失败告终，其中以红翼行动、蟒蛇行动最为惨痛。本文我们就来看看游戏中是如何还原这支不为人知道的部队的。

据说在事件发生之后，有数家游戏公司已经宣布将“本拉登之死”作为经典战例植入到游戏之中，国外已经有好多款游戏进行了相应的研发。根据传言COD系列将把此事件作为新游戏的一个重要关卡战役（在我看来，在这个基础上开发整个游戏也是可能的）。你想想本故事集战争、反恐、谍战、悬疑、惊悚、暴力、色情、科幻、动作、言情、政治……各种素材于一身，而且还不用担心版权，不担心知名度，基本上能做战争游戏的公司都会拿这来说事。

我们这次专题讨论的不是本拉登，而是推倒本拉登的那群男人……他们就是美国海豹突击队，突袭拉登的成员全来自海豹突击队第六小队，精英部队中的精英，《纽约时报》在事发之后给了大篇幅的介绍，人们得以近距离的了解这些在阴影中行动的男人——那些不为人知的幽灵们。

《反恐精英》、《三角洲特种部队》、《荣誉勋章》、《彩虹6号》、《游骑兵》、《海豹突击队》、《使命召唤》、《SAS：特种空勤团》，在我们尚有记忆的那些战争游戏大作中，经常会出现特种部队的身影，本期的专题我们就来介绍一下世界上的十大特种部队，看看你都认识哪些，想想它们都在什么游戏里出现过。

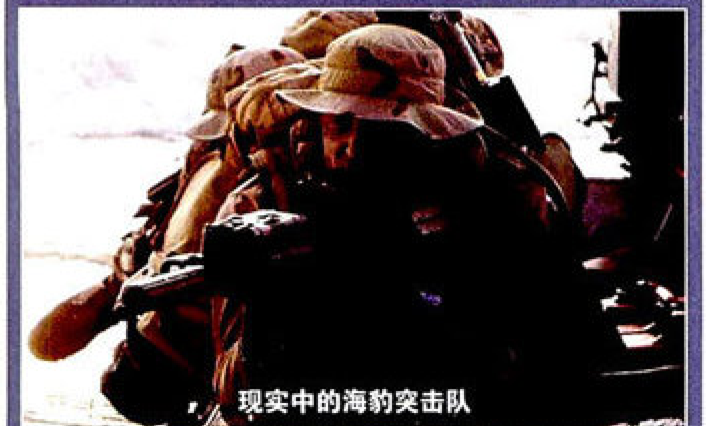


新版的“黑鹰”直升机

海豹突击队的队徽和服饰



海豹队徽是由一只老鹰两脚各抓一支枪与鱼叉围绕着海锚所组成。由于队徽很像某啤酒厂牌的标签，所以海豹队员都戏称它为"百威徽章"。海锚代表美国海军，老鹰则代表美国自由的精神，枪象徵着捍卫美国的坚定信念，鱼叉则代表海豹蛙人在海上战斗的本能。



现实中的海豹突击队



海豹突击队狙击小队



《海豹突击队：对峙》

海豹突击队作战任务分绿色与黑色，COD7的命名BLACK OPS也是由此而来 。黑色任务可以随部队以及任务需要选择装备与服装。而相对来说美军几个海豹突击队的着装都相对比较松散，举个例子来说三角洲与绿帽在巴基斯坦境内其实有执行一些黑色任务负责支援的都是CIA的无人机。这些任务中所有参战人员都没有标示或者身份识别物（敌我识别器求生灯之类的还是有的）， 理由是美国与巴勒斯坦并不是战争或者联盟关系，直接派遣部队进入他们的领土是侵略行为。而后出来的照片等也表明了穿着几乎是没有美军的样子，还有1点可能也是除了军迷不会注意到的 ，海豹突击队在《荣誉勋章2010》的游戏部分4人小组中其他人都是穿着PCU上衣与ACU裤子有一个人是穿着三沙 ，那个人说白了其实就不是海豹突击队的人 。是空军地面引导人员（CCT） ，是空军专门派遣在突袭或者先头或者特种任务中负责为地面人员引导空军火力，有些时候甚至会负责联络地面炮火支援。而这个人本身的作战实力又不低于这些精锐部队的人太多，所以本身而言这种人也属于海豹突击队范畴。有些人说这游戏是需要欣赏的 ，这游戏是艺术品云云。比较恰当的说法是《荣誉勋章》这款游戏是需要相当知识层面与爱好的军事爱好者以及或者本身就是军人才能玩懂的一款游戏。

武器装备



H&K MP5 9mm冲锋枪



西格—绍尔

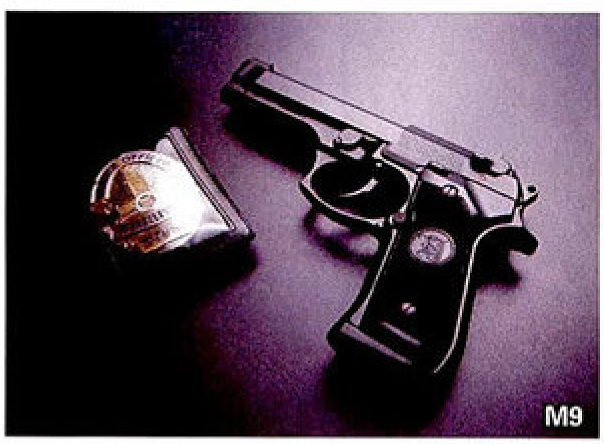


M14

海豹小组最常见的个人武器是H&K MP5 9mm冲锋枪。它有许多种版本可以获得，对特种单位非常理想。自从海豹小组成为拒绝陆军颇受争议的M9手枪，贝瑞塔92授权生产之版本的众多单位之一后，就使用过各种手枪。海豹小组在一故障的滑套夺去某人数颗牙齿后，便将贝瑞塔抛下。现在采用的手枪包括瑞士西格—绍尔、H&K和柯尔特M1911。在长距离射击时，海豹小组使用竞赛级的M14 7.62×51mm步枪，Mk.12 Mod 0/1 5.56×45mm特种用途步枪，雷明顿700 7. 62×51mm狙击步枪或巴雷特M82系列12.7×99mm半自动反器材狙击步枪或麦克米兰.50口径（12.7×99mm）非自动狙击步枪。夜视装备是十分重要的，因为他们有许多的工作需要在夜色的掩护下实行：现知海豹小组是使用AN/PVS－7夜视镜和AN/PVS－4夜间瞄准镜。



柯尔特M1911



M9

对水上渗透而言，海豹小组使用黄道F- 470橡皮艇，可乘载7名人员。动力是舷外马达，它们都非常低小且难以发现。其它船艇包括11m的玻璃纤维海狐狸特种战斗艇，以供高速海岸袭击。为了取代一般的水肺装具，海豹小组使用封闭循环系统，因其不会留下众所皆知的气泡。在长距离水中移动方面，海豹小组使用潜水运送载具：MK6携带4名潜水员而MK9搭载二名。这些皆由两艘艾伦级前核子导弹潜艇来执行。

据说海豹突击队的“侦察步枪”最初是海豹的军械员自己动手做的，后来海军地面战斗中心克兰分部（NSWC-Crane）也开始进行改装，这些“侦察步枪”是为海豹狙击手提供一种轻型的M4式狙击卡宾枪。当时SPR计划正在进行，显然当时的海豹队员们对SPR的表现感到失望，所以才自己动手做更适用的武器。



巴雷特M82



雷明顿700



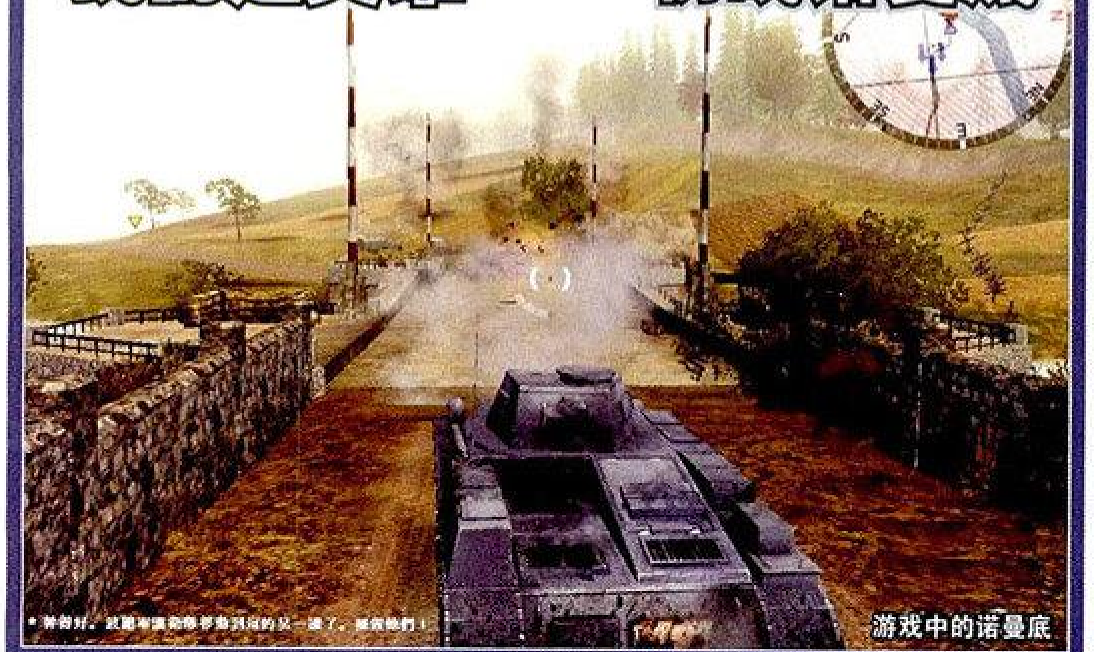
黄道F-470橡皮艇

由于目前“侦察步枪”仍然十分神秘，可以证实的图片暂时没有见到过，据说有些第一手资料中称其为“Recce步枪”（发音“Becky”）。具体的参数和Crane“生产”了多少件这种武器仍是未知的。据说NSWC-Crane打算生产更多的“侦察步枪”，但一些海豹队员认为是浪费精力和金钱，所以这项计划现在已经基本中止（也许是对SPR改观了）。但又有另一些消息说“侦察步枪”已经发展到绘制蓝图的阶段，就是说准备上生产线了。

这些“侦察步枪”最初只是自制的，采用16英寸（406mm）长的不锈钢枪管，由Lilja Precision公司生产，弹膛由Compass Lake公司加工，缠距为1:8，能射击任何规格的5.56×45mm北约标准弹，包括M855或Mk262。这些枪管具有M4式重型枪管的特征，后半段在2.60英寸（66mm）的长度范围内直径为0.980英寸（25mm），然后缩窄到0.850英寸（22mm），在准星座下的直径为0.750英寸（19mm），然后一直延伸到枪口都是0.725英寸（18mm）。枪管前端安装KAC QD消焰器，能安装KAC QD消声器。采用卡宾枪长度的导气系统。这些枪管装配在一个平顶上机匣上，保留了固定的准星/导气箍。

由于是自制的，因此整枪没有统一的规格，完全针对个人喜好来改进，所用的枪托有固定式（A1式和A2式）和伸缩式（最初的4个固定点和改进的6个固定点的柯尔特枪托，或Crane、SOCOM、LMT等新型枪托）。后来由Crane制造的“侦察步枪”据说采用浮置式护木，较常用的是KAC M4 Match RAS或较长的LaRue浮置式护木（保护枪管，并提供较多的位置安装战术配件）。据说不同的人各选择不同的后备机械瞄具，有KAC、ARMS和特洛伊工业等不同的商业品。由于“侦察步枪”是供担任警戒或侦察任务的狙击手使用的，因此主要使用光学瞄准镜，同样，不同的人有不同的选择，多数人选择Trijicon ACOG TA01或TA31F、Leupold TS-30 A1或TS-30 A2、和NightForce等等。

我们是英雄——初战诺曼底



游戏中的诺曼底

美军“海豹”突击队是美国特种部队的主体力量。它是由潜水队员、伞兵和陆战突击队员组成的一支海陆空混合编队。由于它执行任务时多从海上开始行动，故取名“海豹”。美国“海豹”突击队是各国特种部队中战争成功机率最高的，在越战、格林纳达、海地、巴拿马、沙漠风暴中都有其身影。1942年塔拉瓦岛战役的惨痛教训使美军在次年成立了“海军爆破部队”，成员都是志愿者，来自海军工程队、陆战队侦察组或突击队，都是体能优秀的游泳好手。这就是“海豹”部队的前身。早在1946年6月6日诺曼底登陆作战前，海军爆破部队已活跃在诺曼底半岛的海滩。诺曼底登陆日，海军突击队员配备战斗刺刀，背着炸药，为登陆作战杀出一条血路，而爆破队员在枪林弹雨下工作。参加过诺曼底战役的老兵把在法国学到的教训应用到太平洋战场上。水中爆破队神出鬼没的战术，使之成为有效的攻击武器。其基本战术是由装备简单的游泳者在障碍物中与敌军周旋，包括丛林战和滩头战。1946年，水中爆破部队经历了大量裁军，由原来的34队缩编为5队。

第一次失败行动——海湾战争

1992年8月2日伊拉克军队入侵了科威特。海豹突击队在中央司令部所属的特种作战司令部的指挥下，先期部署到沙特阿拉伯，主要担任联合支援分队和执行特种侦察任务。联合支援分队为联军作战单位和美军之间提供联络。这些分队对于多国部队从沙特阿拉伯向科威特城成功实施机动是十分必要的。战争中，美军海豹小组在伊拉克和科威特境内的沙漠中乘快速攻击车辆以每小时129公里的高速巡回。这些价值5万美元的沙丘4轮车是采用越野竞赛车，装备M60机关枪、M1940mm榴弹发射器和ＡＴ—4反坦克火箭，它们是海豹小组的武器中值得一看的附加物。海豹小组的ＦＡＶ是盟军第一批进入科威特市的军事车辆。当美军海豹突击队被派往伊拉克境内攻击一艘位于波斯湾的布雷船时被伊军发现。在长达6小时的枪战后，特遣部队只有几名“优秀”分子捡回一条命来。1991年2月27日，地面战争的最后一天，三角洲部队发现并摧毁伊已准备射向以色列的一整排26枚“飞毛腿”。乘坐3名三角洲部队士兵的运输直升机撞上一个沙丘而机毁人亡。

角逐世界——巴拿马急先锋

对隶属于美国特种作战司令部的特种作战部队的军事准备状态的首次检验是入侵巴拿马的行动。1989年，海豹第六大队和三角洲海豹突击队组成白色分遣队参与了巴拿马的“正义事业”行动，虽然最终海豹突击队损失惨重，但是第六大队的能力还是得到了美国军方的肯定。在海豹突击队占领和摧毁巴拿马国防军总部时第6机械化步兵团第4营的“短吻鳄”特遣队对主力部队进行支援。“短吻鳄”特遣队最初担任封锁部队的任务，后来它又参与了进攻行动。虽然“短吻鳄”特遣队受到了一些己方的误伤，但这并不是海豹突击队和常规部队的指挥与控制问题造成的。

战争中，美军海豹突击队在入侵巴拿马的行动中充当急先锋。为阻止总统诺列加从机场飞走，在攻击发起时，美军海豹突击队奉命执行压制机场中的巴拿马国防军的任务。当美军海豹突击队飞抵机场上空时，起初巴拿马国防军的官兵们看见飞来的只是一架运输机，毫不在意，胡乱地向空中开枪。哪知，AC-130E上的机关炮和机枪却突然开火，巴拿马的部队没有想到美军运输机会有这样强的火力，一时间，他们被打懵了。守卫机场的高炮部队连忙向AC-130E开火，可由于飞机的高度太低，无法命中目标。美军海豹突击队却抓住时机向阵地投掷了激光制导炸弹，给巴军高炮阵地以沉重打击。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



阿富汗战争中，美军出动海豹突击队，采取“打了就跑”的战术，执行偷袭、破坏任务，引导空中打击行动。战争初始阶段是由海豹突击队和相关空军作战分队联合展开打击行动，这一阶段的作战行动是为了支持北方联盟打败基地组织和塔利班集团。2002年6月到10月，驻阿富汗联合特种作战特遣部队与联军山地特遣部队以及后来的以第82空降师为核心的第82联合特遣部队一起执行了许多任务。特种作战营与他们防区内的常规作战旅一起制订作战计划。特种作战部队担负了特别行动指挥与控制分队的任务。在执行任务过程中，特别行动指挥与控制分队会将自己嵌入一个与他们的特种作战分队处于相同作战地域的常规部队的营级战术作战中心。另外海豹突击队也会单方面的执行特种侦察任务来支持整个作战行动。海豹突击队还会充当联络分队，即负责阿富汗军事力量与美军常规部队之间的联络。行动之前的协调往往是行动成功的关键因素。通过确保常规部队理解地面海豹突击队的主要作用，阿富汗的美军已经纠正了他们在索马里和海地所犯的错误。为了更有效的与常规部队一同行动并避免摩擦，特种作战分队会经常受到相关的指导。当战术级的分队被赋予这种支援与被支援的任务时，海豹突击队将在不请求术语指导的情况下执行任务。

战争后至今，驻阿富汗美军海豹突击队发动一系列行动，目标直指塔利班中层和骨干成员，以削弱这一组织的战场指挥能力。近年来，美国驻阿富汗海豹突击队成员人数增加2倍，活动区域多集中在阿富汗南部。这些海豹突击队成员在阿富汗政府军配合下，频频出手，“猎杀”塔利班战场指挥成员、高层助手、炸弹制造专家以及一些地区负责人。据介绍，2010年4月1日至6月25日，美军海豹突击队共打死了32名塔利班骨干成员，抓获110人，其中包括塔利班派往各地的“省长”及其副手等。这期间，海豹突击队还打死大约500名塔利班普通成员。清除塔利班骨干成员的同时，阿富汗政府和北约合作，制定计划，鼓励塔利班底层成员脱离这一组织，返回家乡。


荣誉勋章2010中的阿富汗战场


《费卢杰六日》中的伊拉克战争

伊拉克战争中，美英联军投入特种部队超过1万人，包括英军的特种空勤团、特种船中队，美军的“海豹”突击队和“三角洲”部队及中央情报局人员等，是越南战争以来规模最大的一次行动。主要任务是搜寻对伊拉克的空袭目标、锁定可疑的导弹发射场、捣毁伊拉克的军事指挥部———特别是有可能发动化学战的指挥部、搜寻与“基地”组织有关的恐怖训练营、堵截伊拉克和叙利亚边界上的武器走私，等等。伊拉克战争爆发前夕，大约１００名美特种部队士兵和５０名中央情报局特工在伊拉克境内活动长达４个月之久，他们主要是执行各种情报侦察和策反破坏任务，为布什政府“倒萨”决策提供许多有价值的情报。美军特种部队像 “影子”一样，活动在萨达姆周围，近距离对他形成“震慑”力。

战争中，美军“海豹”突击队奇袭纳西里耶的一家医院，救出美军被俘的女兵林奇，成为战时人们广泛谈论的一个“亮点”。这次营救行动，是海军陆战队与“海豹”突击队的密切配合分不开的。在纳西里耶市外围的美国海军陆战队又发起了新一轮攻势。陆战队的坦克和装甲车冲着市内的一些目标猛烈开火，甚至企图夺取幼发拉底河上的一座重要桥梁。其实，这是一次佯攻行动，目的是掩护“海豹”突击队营救行动。

营救林奇行动中，美国海军陆战队的炮火对伊军实施猛烈打击，陆军“别动队”包围林奇被关押的那所医院，海军“海豹”突击队直接突入医院救人，而空军AC-130武装直升机早已携带足够火力被召集到预定地点，一旦救援遇到麻烦，直升机立即行动，实施火力支援。特种部队可以通过实地察看，做到“眼见为实”，或者通过询问居民、技术探测等办法来进一步查实各种目标的具体情况，为精确攻击创造条件。特种部队的引导小组预先潜入攻击目标附近，或者采取诱敌攻击手段，通过GPS定位、激光照射等办法，为攻击战机指示目标，引导其实施准确攻击。


蟒蛇行动3人

蟒蛇行动”的作战计划是:诱捕和袭击在山区再集结的“基地组织”战士。像坎大哈这样的重点要塞迅速崩溃,迫使生存下来的“基地组织”战士重新撤退到位于巴基斯坦边境的1万英尺高的山顶洞穴中。12月,驻守在托拉搏拉的“基地组织”战士躲过了美军对洞穴设施的轰炸,逃进山区。参联会副主席佩斯





上将说："有多条通路可进出山区，因此可以猜想在那里的"基地组织"分队可能有2、3、15或2叶，美军地面部队还未直接与他们接触。美军当时任务是支援"北方联盟"部队，并为美军空袭部队指引轰炸目标。当"北方联盟"部队遇到"基地组织"时，投降谈判开始。尽管美军想方设法对巴基斯坦边境进行监控，但是仍然有许多"基地组织"战士逃离阿富汗。令美军烦恼的是，他们无法抓住那些疏散的"基地组织"战士。当"基地组织"战士开始再次在东部集结时，他们已对不稳定的和平和阿富汗新政府构成威胁。2002年2月，美军中央司令部密切关注着沙科德地区附近正在集结起来的一支"基地组织"部队，这支部队已成为严重威胁。美军卫星和无人驾驶飞机也在严密监视这些人员的行动。为更清楚地监视这支部队的行踪，美军派出小分队插入该地区。国防部长拉姆斯菲尔德在描述"基地组织"仍在构成危险时说："他们的目标是重新集聚力量，设法推翻阿富汗过渡时期政府和杀伤盟军作战部队人员；此外，他们还试图重新将阿富汗作为恐怖活动的基地。

美军中央司令部前司令官托米·弗兰克斯将军在其回忆录中把"蟒蛇"行动称为"一次绝对性的重大胜利"。而实际上，这次行动的原始作战计划在实施的第一天就遭遇了重大挫折。"蟒蛇"行动于2002年3月在阿富汗东部的沙希果德峡谷地带展开，弗兰克斯将军回忆录的客观描述为本案例的研究建立了基本框架。美军在阿富汗战争打响三个月后，开展了"蟒蛇"行动，欲借此清剿逃窜到沙希果德峡谷内的塔利班和"基地"武装分子。为了达成此目的，美军高层精心打造了一套复杂、狡猾的作战计划，其中包括由美军和阿富汗亲美武装联合实施的"锤与砧"行动。然而美军最终夺取胜利的原因却并非在于成功实施了该行动，而在于及时调整了作战计划和作战手段，调用数量远大于原计划的作战飞机，利用空中火力压制并歼灭敌军，帮助地面部队展开进攻。

美军在原始计划中预测，"蟒蛇"行动将只是一场3天之内即可结束的小规模战斗，但它后来却持续了17天，而且前7天的交战都很激烈。3月2日到3月18日，"蟒蛇"行动从打响到最终获胜，参战部队歼敌数百，并迫使敌军残部撤离沙希果德峡谷，夺取了对峡谷的控制权。行动中共计8人阵亡，50余人受伤。此战获胜的关键在于：通过组建联合作战部队和运用现代信息网络技术，美军展现出了一种灵活的战场适应能力，足以应对任何意外和艰险。"蟒蛇"行动是美军当年在阿富汗战场最后一次与敌正面交战，之后敌军便开始采用游击战术与美军周旋。在该行动中，参战人员的大量伤亡引发了军内的激烈争论，争论的焦点主要在于：战前情报评估、军队指挥体制、阿富汗盟军部队的可信度和轻步兵装备，以及空地协作对敌实施空中精确打击。



游戏中阵亡的海豹突击队

史上最痛行动没有之一——红翼行动

红翼行动开始时先由直升机利用夜幕的掩护将四名队员送至目标区域外围，再由队员自己进入潜伏地点，不幸的是在进入观察位置后不久观察小队的位置即被三个当地的牧羊人发现。海豹们遇到了绿贝在第一次海湾战争中遇到的相同的难题，是否要杀死这三个牧羊人，鉴于当时的形式海豹们很难做出决定，最后不得不采取了投票的方式来决定三人的生死。四人中Axelson主张为了安全起见杀死三人Murphy和Luttrell主张放三人走(事后Luttrell称之为他人生中犯的最大的错误)，Dietz弃权。三个牧羊人获释后和海湾战争中被绿贝放走得伊拉克人一样马上背叛了他们对海豹的承诺，将海豹的位置告诉的当地的塔里班武装，塔里班武装立刻组织了大约有150~200人的部队对海豹潜伏的区域发起进攻。

在放走牧羊人2小时后，海豹们发现他们被大批塔里班战斗人员包围，战斗中海豹队员利用居高临下的地形作为掩护奋起反击，但双方力量过于悬殊，在交火后不久Murphy便决定向基地请求支援，并计划撤退到相对平坦的区域利用村庄和地形的掩护撤退，由于四人小组的位置位于阿富汗山区，无线电信号接收很差，负责无线电通讯的DannyDietz一直位于小队中地势比较高的位置不停的尝试和基地取得联系但都没有成功，Dietz先后三次被子弹击中，身中5弹后仍坚持作战，直到第六颗子弹直接击中他的头部后阵亡。

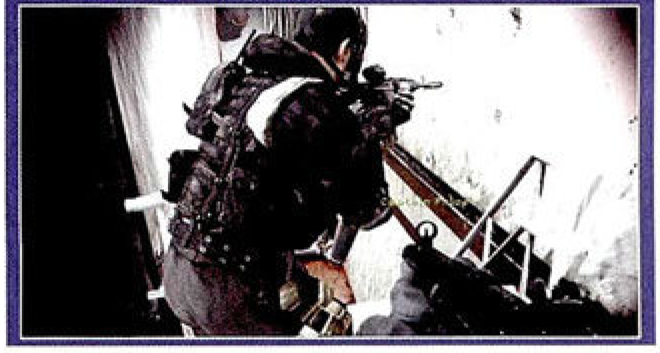
MatthewAxelson最先胸部中弹，后来又在头部受致命伤害，在又坚持向塔里班武装人员射击了大约2个弹夹后阵亡；指挥官MichaelMurphy在战斗开始后不久就被击中胃部，受伤后他继续指挥小队进行反击，由于Dietz无法和基地取得联系Murphy毅然决定爬出自己躲藏的掩体爬到山顶开阔处通过卫星电话(手机)向基地地求救，虽然最终信号终于发出但由于暴露在开阔地带的塔里班火力之下Murphy又先后被击中胸部和背部，阵亡在爬回掩体的路上，鉴于他的英勇行为去年十月MichaelMurphy被授予国会荣誉奖章。



《荣誉勋章2010》中被偷袭而寻找躲藏处的海豹突击队

MarcusLuttrell在战斗中被一枚在他身边爆炸的RPG火箭的弹片击中全身多处，震落到一个隐蔽的山谷失去知觉，但他也因此幸运地躲过了塔里班武装的追击，最后忍着饥渴，拖着腿上的枪伤，三处脊椎骨裂伤，穿越了七英里(11公里)的山区才被当地另一个亲美一方村庄的村民收留，村民们不但没有告发Luttrell并在塔里班武装搜捕下保护了Luttrell，后来部落的长老将Luttrell手写的纸条送到了位于村庄外很远的海军陆战队前哨站，几天后，他被由游骑兵和海豹突击队组成的联合拯救部队成功救回。

而负责行动的美军指挥部在收到Murphy的求救电话后派出了由2架MH47支奴干，2架AH64阿帕奇，四架MH60黑鹰组成的强大火力部队前去支援，不幸的是由于塔利班某人人品大爆发，其中一架支奴干途中被RPG-7(可能)击落，机上8名海豹以及8名160特种陆航团共16人全部阵亡。





砍杀！——击毙本拉丹

2011年5月初，大约24名美军特种部队官兵（"海豹突击队"）在得到奥巴马总统下达的"击毙本拉登"命令后，乘坐四架"黑鹰"直升机突袭后者藏身地，通过绳子降落到目标民房内，随即同拉登身边卫士发生枪战。约40分钟后，战斗结束，本拉登因眼部中弹身亡，美军离开现场返回基地。整个过程中，没有官兵伤亡，但有一架直升机发生故障被自行炸毁。美方官员没有提及坠机是否造成人员伤亡。

拉登妻子阿迈勒在保护拉登时腿部中弹，没有被击毙。本拉登本人当时手中没有武器，却在被捕后当着家人的面被美军士兵枪杀。除了本拉登外还有四名死者，除了一个妇女包括他的一个儿子和两个信差。整个行动非常顺利，只持续了40分钟，没有美国人受伤。拉登死后，美称已将他海葬。

除海豹之外的
世界九大特种部队

特种部队的起源

早在1936年，德国成立了世界上第一支特种部队，成员全部通过严格的选拔和训练，可谓精英中的精英，每人都有各自的特长。这些人训练有素、装备精良、战斗迅速强悍。成立特种部队的目的是保卫重要人物，执行特殊任务达到特定的政治或军事目的。

目前，全球60%的国家都组建了自己的特种部队，中国80年代就已经开始组建。什么是特种部队，定义是：直属高层单位，所执行的任务具有敏感性、高保密性和高难度；编制上非常独立，不纳入任何常规系统；装备与后勤保障优先，人员精干；相关的训练、采购、后勤等经费均比其它单位充足；对成员要求较高，同时要求具备第二、三特长。

关于特种部队的资料甚少，各国为了保密关于特种部队的资料都是藏着掖着，民间关于特种部队有很多版本，以下是一个比较流行的（当然，十有八九是杜撰的，我这么说主要是想撇清关系，这些军事机密什么的，跟我一点也没关系，我都是听老人说的）：

GSG9（德国），为边境和平而奋斗。
三角洲（美国），从来没输过。
GIGN（法国），世界最强宪兵。
SPETSNAZ （俄罗斯），最耐寒的部队。
海豹突击队（美国），除了命令，别的都不是重要的。
袋鼠（澳大利亚），没有人会在战斗中遇到他们。
毒蛇（奥地利）），在他们的国度，没有走私物品。
SBS（英国），二战以后他们终于安静了。
USMC（美国），依托坦克而生。
USAF（美国），快速机动是制胜法宝。
第十山地师（巴基斯坦），索马里让他们闪耀。
雪豹突击队（中国），没有军人想见到他们。
自愿军特种部队（中国），哪怕是缺氧，我们都不怕。
波兰雷鸣特种部队（波兰），世界上最神秘的部队

美国

三角洲突击队-Delta Force



玩过战争游戏的没人不知道《三角洲部队》的大名，在经典的战争大片《黑鹰坠落》中三角洲部队也有上乘的演出。

美国三角洲部队（Delta Force）由曾在英国空降特勤队中服役的美国陆军上校贝克卫斯（Charles Beckwith）建立，成立于1977年11月，名为"第一特种部队作战分队"，简称"三角洲部队"（Delta），是美国最为神秘的特种部队，也是当今世界上规模最大、装备最齐全、资金最雄厚的部队，人员编制达到2500人。三角洲部队初期深受英国空降特勤队的影响，其组织、构想和功能都和空降特勤队类似，划分为几个中队，每个中队再分为几个小组，他们可以16个人一组行动，也可以8人一组分两组行动。它的主要任务是要对付影响美国利益的恐怖事件。

三角洲突击队是美国特种部队中精英中的精英，是由美国各个不同的特种部队中挑选出来的精兵强将。最著名的有73空降部队（绿色贝雷帽）`游骑兵特种警察（专门打击贩毒）`海军陆战队的海豹队（打击伊拉克的地面先遣部队）等等。这些精挑细选的成员在各自的部队中已经受到了非常严格的训练，而到了"三角洲部队"更受到了地狱般的魔鬼训练。主要训练反恐怖战术`营救人质`围剿贩毒集团。


正在步出C141的"鹰爪行动"突击队员，根据查尔斯·贝克韦思的自传，那年月的三角洲队员就算在基地出入都不穿军服，打扮得像个嬉皮士

"三角洲"这一名称的由来。许多文章都说贝克韦思早年在越南的一片三角洲地带（或说是三角形地区）吃了亏，受了伤，他对此耿耿于怀、终生难忘，以至于成立这支部队后就取名为"三角洲"。事实上，Delta Force这个名字是这支部队正式名称的俗称，这支部队的正式名称是"美国陆军特种部队第一特种作战分遣队"1st Special Forces Operational Detachment-Delta，简称SFOD-D，所以才被俗称为"D部队"，这个Delta其实是指D，而不是指三角洲。那么为什么要叫做D部队呢？美国陆军特种部队（即绿色贝雷帽）的编制是大队之下有A、B、C三级编制，而查尔斯.贝克韦思组建的这支反恐小队是属于陆军的特种部队之一，却不隶属于陆军特种部队，所以就被称为D队。

鼎鼎大名的"三角洲"原来只是无线电字母报读法，这很无趣吧？是的，其实美国许多精锐部队的名称都是平平无奇了无新意的，比如"海豹"，只不过是"海陆空"的缩写，"绿色贝雷帽"也不是正式名称，人家原名叫"陆军特种部队"（Army Special Forces ）。

英国 特别空勤团-SAS



SAS：special Air service（英国特别空勤团），由戴维·斯特林上校于1942年成立，成员900人，现为英国皇家反恐特种部队。从二战时期到马岛战争，SAS身经百战、神出鬼没，被英国人称为红色魔鬼。

SAS成立于二次大战初期，是世界上最老牌的特种部队。在那同时许多的“特殊”单位也相继兴起。最早成立的是“L分队”，直到1942年10月该单位才增至390人，并且更名为第一空降特勤团，当时和盟军一起在欧洲战场同纳粹德国作战。现在的英国空降特勤队是一支介于城市反恐和军事作战之间的部队，解决本国和盟国发生诸如劫机、绑架人质或城市爆炸等恐怖事件时的快速反应突击队，但同时也会在战争时进行特种作战。目前的组织包括了3个团，每团都将近有600至700人。第22空降特勤团是全正规部队，而第21和23团则隶属于地方自卫队。现今的正规团和地方团之间有着非常密切的合作关系。

空降特勤队慎重地避免了迷人的或华而不实的制服与装饰，并穿着标准的英国陆军制服，尽可能地只有在英国演习时才准许佩戴惯例上的“团”饰物。 空降特勤队三个基本的识别标志是土黄色的贝雷帽、帽徽、钮扣，军官用的皮带手套与鞋子全都是黑色。战斗服是标准的英国陆军式样，没有任何徽章的土黄色贝雷帽或有帽檐的迷彩帽。尤其是佩戴后者时士兵身上没有任何一点的物品会显示出他是空降特勤队的一员。空降特勤队制服的一个小特点就是“套头式衬衣习俗”，士官的阶级章皆佩戴于肩上，而非于右袖上。



游戏名称：反恐特战队：安全的明天
英文名称：SAS Secure Tomorrow
游戏制作：City Interactive

德国 边防警察第九大队-GSG9



可通讯式伪装头盔，9mm HK MP5SD

第9反恐怖大队于1972年到1974年创建，在德内部称为“边防第九旅”，又名“边防第9大队”，共有队员约350名，编成多个战斗组，它始终处于临战状态，在人员上、技术上及战术上已全部实现了现代化，战斗力极强，是一支世界闻名老牌特种部队。第9反恐怖大队与其他国家的特种部队有所不同，它实际上是特种警察部队，在组织上隶属内务部，归内务部长指挥。目前，第9反恐怖大队由司令部、4个突击部队和一个专家技术组组成，编制为200人，实际拥有队员300人。全队可分为6至10个战斗组。

联邦德国从60年代后半期开始，经济复兴取得了世人瞩目的成果。与此同时，恐怖集团也在形成，暴力活动日见猖獗。当时，有人建议效仿英、美国家，设立反恐怖特种部队，以打击国内国际的恐怖活动。但因国人普遍对特种部队持反对态度，此建议因而遭到多数人的反对。德国政府为避复活纳粹之嫌，迟迟未正式组建特种作战部队。

1972年发生在慕尼黑机场上的血腥屠杀，为孕育已久的特种部队注入了一剂催产素。1972年9月，在慕尼黑奥运会期间，巴勒斯坦“黑九月”组织的恐怖为子劫持了9名以色列入质驾机逃跑，巴伐利亚州的警察试图拦截劫持者及人质乘坐的波音飞机，结果发生了惨痛的悲剧，9名人质和4名恐怖分子全部在弹雨中丧生。

为吸取教训，有效打击恐怖活动，联邦德国决定采纳一位与以色列特种部队关系密切的反恐怖专家的建议，于1972年到1974年便创建了一支专门从事反恐怖主义的特制干预部队，于是“边防第9反恐怖大队”降生了。

“GSG9”除在国内的行动获得充分授权外，也具备国际特警的外交豁免权，以保护德国在国外人员及资产的安全。根据分工，边防军第9反恐怖大队主要对付好战的犯罪集团，各州的特种大队主要负责监视、缉捕或采取隐蔽的行动来对付单个的作案者。因此，边防第9反恐怖大队通常在发生严重的绑架、谋杀、劫持人质、暴力骚扰和保护国宾以及德国政府首脑和政治家时才动用。

众所周知的游戏反恐精英，封面人物形象就来自GSG9（另外三个形象分别来自Seal Team 6美国海豹突击队第6小分队、GIGN法国国家宪兵干预队、SAS英国特别空勤团）。

法国 国家宪兵干预队-GIGN



法制MAT49 9mm冲锋枪

1973年，沙特阿拉伯驻法国大使馆遭到恐怖分子的袭击，使法国政府大失体面。为了对付日益猖獗的恐怖分子，1974年法国正式成立了一支反恐怖特种部队；法国国家宪兵干预队（简称GIGN）。由于国家宪兵干预队在执行反恐怖作战任务时，总是身着一身黑衣，故称“黑衣人”。

作为宪兵部队的一部分，国家宪兵干预队直接受法国国防部领导。法国国家宪兵干预队在法国政府的大力支持下，在短短的几年内迅速崛起，成为一支不可忽视的反恐怖新生力量。目前GIGN有队员共80余名，军官4名，编为4个突击分队。作为一支专门从事反恐怖活动的特种突击队，不仅在欧洲而且在世界上也是赫赫有名的。这支部队总共执行了各种任务600余次，解救人质450名，逮捕了550名恐怖危险分子，从而以其赫战果成为世界精锐部队中的佼佼者。

西班牙 陆军特种作战部队-GOE

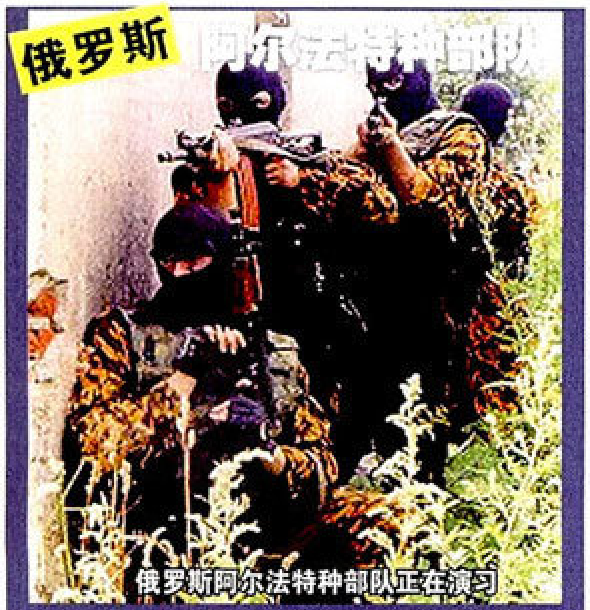


GOE是西班牙陆军特种作战部队的简称，因为其队标由绿色橄榄枝和一把锋利的匕首组成，因而也被称作是“绿色刀锋”特种部队。

目前，在北约军事体系框架下，西班牙陆军GOE特种作战部队是北约公认最具特种作战实力的欧美四大陆军特种部队之一，其他三大陆军特种部队分别来自法国、英国和美国。特种作战的杀手锏——西班牙陆军GOE特种作战部队创建之初主要是为了参加游击战，而现在的主要作战功能是进行小股部队的军事渗透，对敌战略、战役及战术目标实施精确打击，同时，执行警戒、侦察等特种作战任务。此外，GOE还负责完成非作战人员的撤离行动，帮助西班牙驻外国非军事人员在紧急情况下的撤离与转移。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

俄罗斯 阿尔法特种部队



俄罗斯阿尔法特种部队正在演习

俄罗斯阿尔法特种部队是在前苏联时期根据克格勃主席尤里·安德罗波夫的指示建立的，成立于1974年7月，它的最初名称是A小组，1991年以后又被为阿尔法小组，在执行任务时，脸上总是涂着黑色的油彩，人们把他们也称之为超级“黑兵”。苏联解体后，阿尔法小组被划归总统保卫局，负责总统的安全保卫工作。1993年底叶利钦总统签署命令，让“阿尔法”重新又回到国家安全部门旗下，担负反恐怖任务。编制员额250人。

1973年，苏联一架雅克-40型客机在伏努科沃机场遭到4名武装歹徒劫持，机上旅客全部被扣作人质，苏联国家安全委员会和内务部联手采取紧急行动才救出了人质。这一事件在苏联造成了不小震荡，也引起了国家领导层的高度重视。当时，苏联正在全力准备1980年莫斯科奥运会。为预防慕尼黑奥运会以色列运动员被伊斯兰原教旨主义恐怖分子绑架后杀害的一幕重现，同时应付苏联国内已经出现的恐怖主义苗头，苏联领导人决定尽快建立一支受过良好训练、并可在国内外随时用于打击恐怖主义的特种部队。组建之初，“阿尔法小组”只有30名成员，他们全是身手不凡的克格勃年轻军官，且全部是通过了严格考试后才跻身这支精锐特种突击队的。

阿尔法屡建战功：1993年兵不血刃地解救15名学生，活捉恐怖分子；1994年成功解决矿水城人质事件；1995年在1分钟时间内，闪电般解决莫斯科红场劫持人质案。此外，阿尔法特种部队还具有很强的个性，1993年10月俄罗斯总统与议会对抗，阿尔法多次拒绝服从攻击命令。

意大利 皮头套突击队



该部队是1978年在当时的意大利总理莫罗被恐怖组织“红色旅”杀害后组建的。隶属于意大利内政部的“侦察和特别行动中央办公室”。为了防止恐怖组织报复，队员们在执行任务时总是上穿茄克衫，下套饰有迷彩伪装的紧身军裤，头戴特别的头套，以神秘的面孔出现在公众面前，外界将其称为“皮头套”突击队。

意大利“皮头套”突击队，组建较晚，但比起老牌劲旅来也毫不逊色。意大利是世界恐怖活动泛滥成灾的一个地区，有世界上成立最早、影响最大、名声最响的极左翼恐怖组织“红色旅”，也有装备精良、有着狐狸般狡猾和狮子般凶残的恐怖组织“黑手党”，惨遭他们绑架和暗杀的既有名声显赫的军政要员，也有难以统计的无数无辜者。“皮头套”突击队应运而生，登上了反恐怖斗争的舞台，成为一支令人瞩目的精锐部队。

其正式名称为“中央特别行动保安队”。编员仅 170人，平均年龄23岁，最大的不满30岁。1978年，宪兵部队中的“特别干预小组”也合并到这支特种部队中。

为了防止恐怖组织的报复，这支部队从队员到指挥官的姓名、相貌、住址、电话号码对外均绝对保密。“特别干预小组”直接受命于意大利政府总理、内政部长、国防部长，其基地设在意大利利沃尔诺市附近的阿尔登扎镇。自组建以来，他们马不停蹄东奔西杀于反恐怖斗争的最前线，先后6次成功地营救出人质，立下赫赫战功，还获得了美国政府的英雄勋章。当前，为了使反恐怖突击队具有超强的特殊战斗能力，并足以与恐怖势力相抗衡，他们对人员挑选与训练是极其严格和残酷的。突击队的日常强化训练是在一个与世隔绝的小岛上进行的。他们中的每个人都是擒拿格斗的高手，精通中国武术和日本柔道；个个又都是神枪手，能娴熟地使用手枪、狙击步枪、火箭筒、定时炸弹、催泪弹等武器，并精通驾驶、潜水等技术。为了有效地打击大城市中心部的恐怖活动和监狱暴乱，他们还接受飞机紧急着陆和跳伞作战训练。

以色列 野小子特种部队 –Sayeret Matkal



以色列野小子特种部队，绰号沙漠“野小子”，“野小子”在希伯莱语中意为“剽悍、强壮、勇于冒险、敢于战胜困难的人”。1957年正式成立，规模有500人左右。这支部队直属于总参谋部领导，被誉为“总参谋部之子”，主要使命是从事战术侦察、情报搜集以及营救人员等。日常训练是在英国特种部队特别空勤团SAS的训练科目基础上进一步加以提高，具体内容被列为机密，秘而不宣，唯一知道的就是淘汰率高。这支部队与众不同之处是非常注重团队精神，组织形式类似家族式，一旦加入就得终生为之服务。这支部队是以色列国防军的军中骄子，其作战技巧、战斗力、士气均堪称军中典范。特别是这支部队的军官升迁比较快，很多高级将领都出自这支部队。如1991年4月出任总参谋长、并于1999年5月作为工党领导人当选总理的巴拉克就来自这支部队。

这支部队所执行的任务也是秘而不宣，外人只能通过一些引起国际关注的重大事件看出点蛛丝马迹。1973年4月，沙漠“野小子”首次引起世人关注。当时它针对“黑九月”组织重要成员发动了代号为“青春之泉”的全面刺杀行动，几乎瓦解了整个“黑九月”组织。1976年，“野小子”千里奔袭乌干达恩德培机场营救人质的突击行动，可以称得上是世界反恐怖作战史上的一个创举，它向世人展示了以色列特种部队高超的反恐怖作战艺术和能力。

波兰 雷鸣特种部队 GROM



波兰机动反应作战部队（GROM）是一支成立于1991年的新型特种作战部队。由于波兰严格保密，该部队的人员数量、具体作战任务等都鲜为人知。不过，据外界估计，GROM共有约270名队员，分成若干个4人小组，每个小组都是一支技术精湛而又极富团队精神的作战分队。

只有不足5%的志愿者能够加入GROM部队，这支部队在数年前已开始招收女性队员。GROM部队海上行动分队的一名中尉队长说：“让女性加入我们的队伍可以使我们的作战能力更具多样性，对部队有一个积极的平衡作用。部队承受的压力很大。”GROM部队还有一个伞降分队。

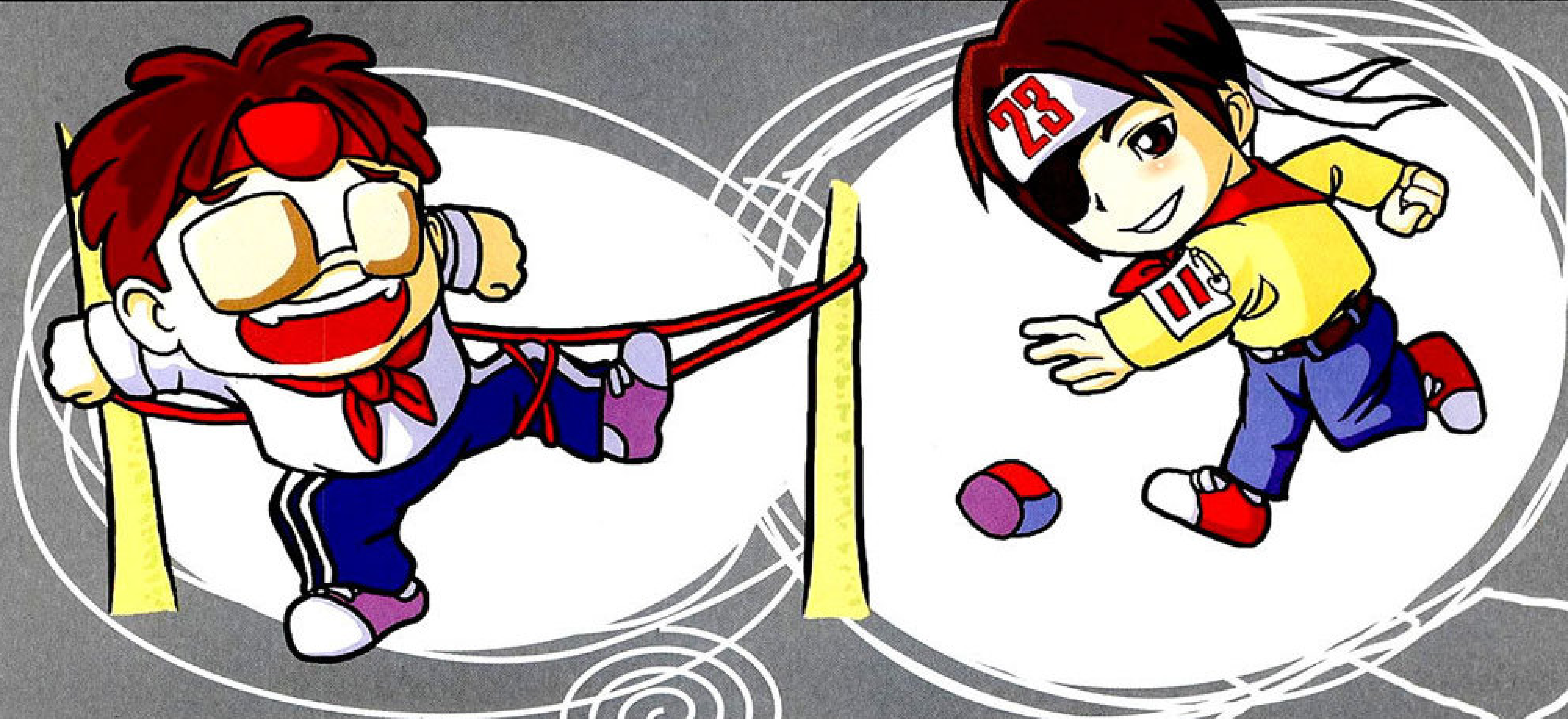
结语 ★★

细心的读者会发现上述的一些兵种经常在一些战争游戏中出现，像三角洲、海豹、SAS、GIGN、GSG9这些兵种在游戏中的出镜率是非常高的。另外经常在影片中看到的香港飞虎队、美国SWAT战术小组，也是特种部队的一些变种。很多观众或许会疑问，中国特种兵一向让世人胆寒，为什么没有出现在列表中（比如雪豹、雪狼）——我只能说这是国家机密，你还是不要知道的好……

关于此次本拉登事件，还有一个传说中的版本：事发之后某著名媒体去现场勘查，结果发现本拉登的豪宅铁索把关，大门紧闭，其中“大门紧闭”的特写镜头中，赫然出现了国产神锁“三环”，有好事者推测此锁代表了国际上最先进的军工技术，海豹突击队表示打不开，所以翻墙而入……

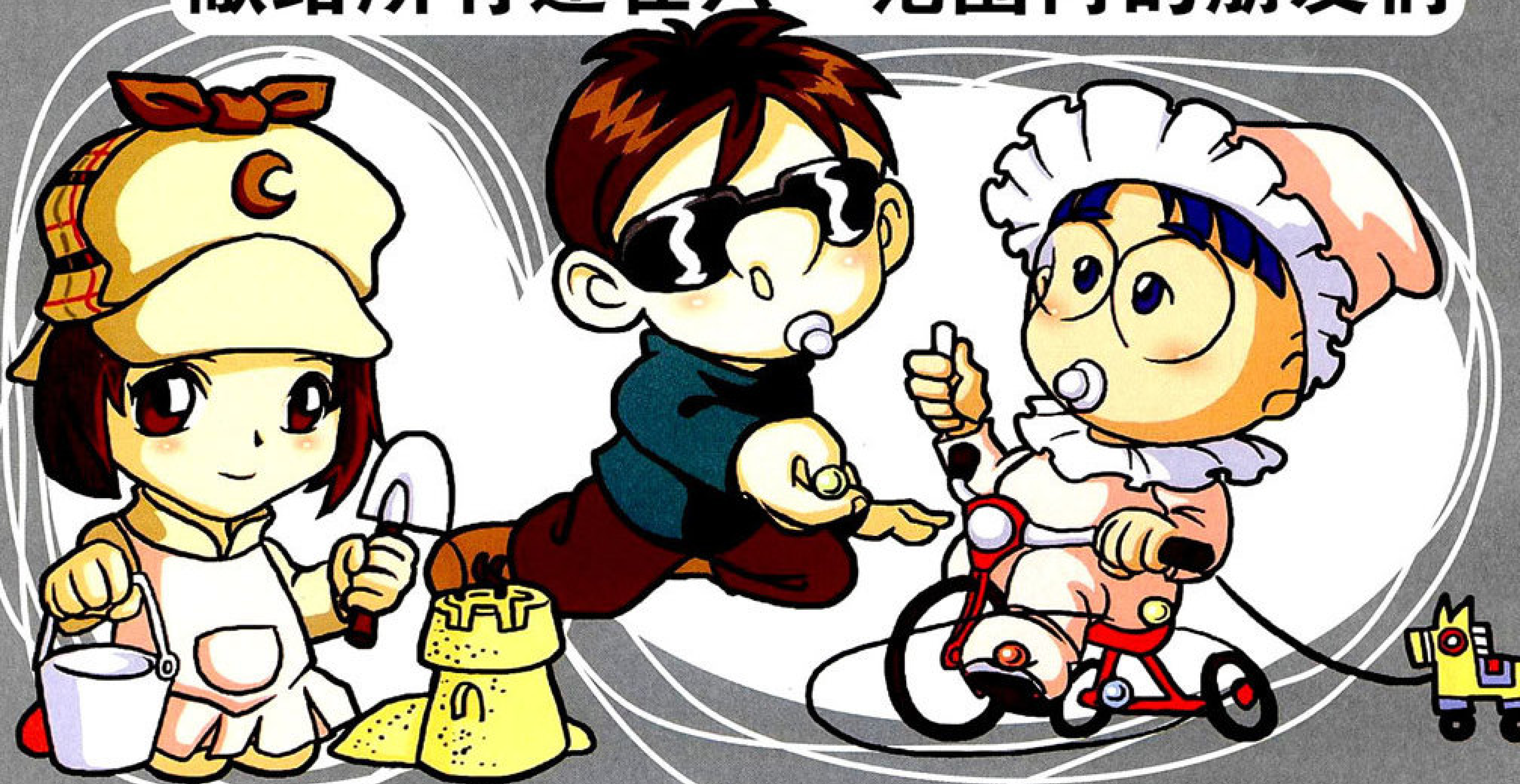


文：有时右逝 编辑：sky 美编：咖啡



当英雄还是小屁孩 那些个游戏明星的童年

献给所有还在六一范围内的朋友们



十七岁的雨季
当我还是小孩子
门前有许多的茉莉花
散发着淡淡的清香
当我渐渐地长大
门前的那些茉莉花
已经慢慢地枯萎不再萌芽
什么样的心情
什么样的年纪
什么样的欢愉
什么样的哭泣
十七岁那年的雨季
我们有共同的期许
也曾经紧紧拥抱在一起
十七岁那年的雨季
回忆起童年的点点滴滴
却发现成长已慢慢接近



波斯王子 小档案



作为游戏圈有名的富二代，一头乌黑油腻的糙发，瘦弱的身躯，在波斯当地是帅哥的最高代表，就好比杨玉环在唐朝誉为美女一样。这位王子从小就有数不尽的金钱和美女，上学除了侍卫用大象接送外，还能佩戴武器，谁敢挑衅，咔嚓就是一刀，还不负什么法律责任。还好在这种“恶劣”的环境下，王子却拥有着善良的品性和勇敢的气质，绝不甘于被世人称作不学无术的富二代的王子一直想证明自己，证明自己的能力，证明自己的勇气，证明自己的价值。

玛丽兄弟 小档案



靠吃蘑菇成长，闻名世界的超级巨星。大鼻子、头戴帽子、身穿背带工作服、还留着胡子（从生出来就有，小时候一度和“留长发”、“带手机”、“刺纹身”这些经典案例被老师当作反面教材。当然还有一个最大的特征就是五十年如一日的身高，以至于一直怀疑自己的父亲是霍比特人或是七个小矮人之中的某位。他还有一个双胞胎兄弟路易基，一起长年担任任天堂的招牌角色。两兄弟感情很好，但在童年时曾为了追求同一个女生产生过兄弟危机。

菠萝兄弟 小档案

他们有个英文名字叫Diablo，源于西班牙语，意为魔王、恶魔的意思。他们长大后参演了《暗黑破坏神》并担当了其中非常重要的角色。本段故事是发生在《暗黑破坏神》发行前的一千年，魔王还是小孩子的时候就已经显露出了威胁到地球的霸气。

PS：《暗黑破坏神》故事是发生在菠萝被世间的勇士杀死后的五百年，菠萝的追随者NAKRUL召集了地狱里剩下的所有魔兽，用魔法召唤出菠萝的幽灵，他们栖身在一个古代属于恶魔的地穴中，他把所有的魔兽组织成为一支前所未见的恶魔军队，现在，NAKRUL发出一句恐吓宣言：他将比菠萝更具有破坏力和杀伤力。



独孤剑



是角色扮演游戏《新剑侠情缘》主角，天心飞仙四剑客中仙剑独孤云之子，自小在衡山派学艺。因恩师被人重创而死，临死前交代独孤剑去取一份血书，遂下山。由此，接触到一个大阴谋。后与飞剑张风之女张琳心相爱，两人一道破坏了这个阴谋。

李逍遥 小档案



当年仙剑一代刚出来的时候，李逍遥只有19岁，可谓是名门之后、武林世家——祖先李寒空，人称巴蜀侠盗；祖父李澜，盛渔村仙剑客栈创始人；父亲：李三思，原名李福，后被景天更名，南盗侠，仙剑三男主角景天之徒；母亲：武林世家的千金小姐，和李三思合称南盗侠夫妇。看了以上的履历与其说是武林世家不如说是小偷之家。当然给我们留下深刻印象的不是他的显赫身世，也不是他的绝世武功，是他那三位如花似玉、貌若天仙的妻子。时间不公平十有八九，可不公平成这样，我觉得就有点过分了。

文：有时右逝 编辑：sky 美编：咖啡

阿尔萨斯 小档案

阿尔萨斯作为洛丹伦王国的王子，从出生的那一日起，就注定了其将承担巨大的责任。所以，在良好的家庭教育的影响下，阿尔萨斯逐渐成长为一个优秀的王子。他善良、热忱、正直、勇敢……几乎具备了世人拥有的一切良好品质。虽然，有的时候，他会表现出那么一点点的傲气，但作为未来王国的继承人，他几近完美。所以，他的父亲，洛丹伦的统治者泰瑞纳斯国王以及王国的臣民们不仅为有这样的王子而骄傲，更把振兴王国乃至联盟阵营的希望都寄托在他的身上。在某种程度上，阿尔萨斯从一开始，就失去了自我，成为了一个被画上无数标记的符号。



值得注意的是童年的阿尔萨斯对力量充满向往，曾偷偷一人对着盔甲假想它是兽人而自己则是英勇的战士。在被穆拉丁·铜须看到后，阿尔萨斯开始跟随其学习各种格斗本领及技巧。某种意义上来说，阿尔萨斯的堕落并非偶然，与从小内心中渴望力量。渴望作为一名强大的守护者的使命感是有直接的联系的。

毁灭公爵 小档案

这小子从小就喜欢戴着墨镜、叼着雪茄，骄傲自负、性格直爽，在游戏中他的妙语幽默搞笑。但给我们印象最深刻的就是本人喜好放鸽子，后来衍生为跳票，跳完再跳，再跳到停工，停工又开工，公爵很好的给我们诠释了什么叫做炒作。



Long long ago

来自波斯的那个少年轻轻扬起手，洒下了一片金沙：时光似乎飞速地逆转，花谢花开、星辰逆走。而那些懵懂的孩子们，依旧蹲在18寸的黑白电视机前，兴奋地看着屏幕上那个带着红帽子的水管工一蹦一跳地走向未知的未来。

1

玛丽兄打了个哈欠。

单机班确实混得没前途。

下学后，目睹着怀抱吉安娜的不良早恋非主流白发少年阿尔萨斯，玛丽兄弟目瞪口呆。

“追了好几十年都没追到，人家三个版本就找到了妹子。”玛丽兄说道。

而玛丽弟一句话都没有说，只是看着那成双成对的背影下定了一个决心。

第二天，玛丽弟在单机班里宣布了自己的决定：改名。

“从今天起，叫我‘玛丽·弟·路飞’。”



玛丽兄愣住，问道，你这是要闹哪样啊……

“我要当火影。”玛丽弟骄傲地说道。

2

玛丽弟是一个挺倒霉的人。

他和自己的哥哥爱上了同一个女人。

但是也许是宿命的羁绊吧，玛丽弟注定是一个要失败的悲剧英雄。

上个世纪90年代时，电视机一般都还是黑白的，人们也没觉得异样。

直到彩电的普及，玛丽弟才明白为什么自己的双胞胎哥哥看着自己时笑得总是如此诡异。

“我Cao？绿帽子？”玛丽弟看着屏幕上的自己惊呼。

3

小菠萝这小子是后来才转到单机班。

当时班里面人满为患，要不是他哥哥大菠萝和中菠萝罩着他，早就被一群屁大点的小孩打死了。

小菠萝也是不争气，他哥哥2000年就毕业了，但是这小子却接连留级了快十年。

他爸暴雪来过好几次学校了，但是毕业了也不能保证就业，所以索性继续留着算了。

当然了，最惨的还不是他。

有一个比班主任还大的大叔平时也在单机班里睡觉。

大家看着这个人的年纪一开始以为他是清洁工；

后来才知道，他的名字是“永远的毁灭公爵”。

毁灭公爵平时和玛丽兄一样，时不时地打个哈欠让广大玩家以为他醒了，然后一睡又是好几年。

4

按说玛丽兄弟家也不算穷，他们的老爸任天堂也算是富甲一方。

玛丽兄长讲，听爸爸说，世界上已经有了4000万个玛丽兄弟啦。

可惜的就是，暴雪有一个儿子叫魔兽争霸，还有一个私生子叫魔兽世界。

魔兽世界毕业之后走向社会的工作岗位，瞬间抢走了不少生意。

任天堂心说，妈的，早知道这么火，老子也出轨了。

暴雪心说，妈的，这不叫出轨，这叫多元化经营。



5

玛丽兄那天还在楼道里见到了网游班刚国外回来的J5团。

听说是非常时尚的一伙人。

“呸，靠衣着暴露、两性关系来吸引未成年人，还好意思出来！”玛丽兄假装看着天空，挖苦道。

J5团淡定地说道：“总比某些吃了点药就变得特别大、吃了个花就一直乱丢垃圾的家伙强。”

玛丽弟不解地问道，大哥，他说谁呢？

玛丽兄顾左右而言他。

6

单机班里也经常有人转班走掉的。

比如DOTA，平时表现不错，虽然是暴雪的弃子，但是依旧引人注目。

玛丽兄还琢磨着把他当作下一任单机班班长的人选。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

结果，丫直接去平台班了。

平台班可就是网游班的育红班啊！

不过DOTA这小子也挺操蛋的。

那天这小子悄悄溜回了单机班，抄起人家真·三国无双的校服就披上了。

结果DOTA一下子变成了真三。

7

相比之下人家红警就好得多了。

这天一大早玛丽兄兴冲冲的找到了红警，告诉他，他是单机班的副班长了。

红警显然受宠若惊，长拜不起。

“好好干，下一任班长就是你的。”玛丽兄拍着红警的肩膀说道。“我可是相当了解和看好你的，别让我失望。对了，你爹东木……”

“是西木。”红警尴尬地说。

“哦对对对……”玛丽兄顿了顿，然后一脸淫笑地说道：“你爹挺牛逼啊，古墓丽影那个波霸是不是你姐姐？介绍给我的话……”

“她不是我姐姐，她爹是EIDOS……”红警尴尬地说。

“哦。”玛丽兄若有所思。

8

下午，红警因为“不团结群众、意图宣传世界大战理论、妄图颠覆世界和平”而被勒令下马。

本来玛丽兄是想把这个宝贵的位子给电车之狼啊、尾行啊这种纯爷们的游戏；

但是吧……使命召唤呢有个弟弟叫现代战争2，现代战争2呢有一群小弟叫肥皂、小强、ghost。

如果问一向心高气傲的玛丽兄是为什么认识这么多人的，原因倒是有点机缘巧合。

事情是这样的，玛丽弟一大早出门参加学校的郊游去了。一直到深夜都没回来。

取而代之回家的是一卷录像带。

放进录像机一看……画面上是眼睛嘴巴被封着的玛丽弟，周围是一圈子皮笑肉不笑的特种兵，字幕写着：“你知道我要什么。”

第二天，刚上学的使命召唤当上了副班长。

波斯王子看着一脸不服的玛丽兄，安慰了几句。

虽然是两个极端，但是好歹也是一个纯爷们的游戏。

9

波斯王子倒是玛丽兄的一个好朋友。

网游班的老师倒是来找过他几次，但是都被婉拒。

“没什么，这里有你们这些朋友呢，我怎么会走？”波斯王子笑着说。

偶尔在食堂里说起来，玛丽兄都是感叹：“能这么坚持原则的人，唯吾与波也。”

确实，玛丽兄和波斯王子的遭遇极其相似，只是有一点差别而已。

玛丽兄找过网游班的老师好几次，但是都被婉拒。

你看，差别就是一点，而已。

10



波斯王子的身世相当神秘。

传说当年八位机的时代，他就已经穿着一身破烂的白衣行走在迷宫之中。

但是和一直举步不前的玛丽兄弟不一样的是，波斯王子并没有满足于现状。

每一次的冒险，他都要收获更多。

终于有一天，2003年11月30日，这个重要的日子里，波斯王子忽然间觉醒了。

当他睁开双眼时，看到了自己期待已久的卍解：时光倒流之术。

11

当然了，很多网游班的人都说时光倒流完全是封建迷信。

不过这个超自然现象确实存在于这个世界上。

广义上讲就是爱因斯坦的相对论。

狭义讲，就是SAVE/LOAD大法。

12

李逍遥算是班里资格最老的同学之一。

不过这几年颇有点采菊东篱下的意思，终日饮酒为乐。

他似乎一直和波斯王子合不来。

听玛丽弟说，啊，当年吧，李逍遥只有五个存档位……

那段时间一个不小心就要看到“胜败乃兵家常事，大侠请重新来过吧”。

当然了，忘记存档也乃兵家常事，大侠，请重新玩吧。

13

“哼，老子要是出了网络版……”李逍遥喝醉之后经常自言自语半截话。

然后旁边喝得更醉的剑侠情缘独孤剑嘟囔着：“出了网络版也不一定爽。”

其实独孤剑他爹西山居倒是很疼爱这个儿子，可是后爹金山一心想让他转去网游班。

后来……

14

“没互联网的时代多好。”玛丽兄躺在教室的椅子上，看着隔壁班一群富家子弟打情骂俏。

“英雄杀，讨厌啦，不要学人家……”三国杀羞涩的声音传得老远。

“做娇什么？”英雄杀不耐烦地吼道：“明明是你TM的抄袭我！”

听到这句话泡泡堂一脚掀翻了桌子，指着英雄杀骂道：“你去问问你爹你怎么来的！没和你说你哥QQ堂的事情就算了，你还上脸了……”

DNF看到自己小弟受气立马也是一掀桌子：“小子！今天哥打你就跟打单机一样你信不！”

哟呵！你来试试！

来！

15

隔壁班又打了起来。

玛丽兄打了个哈欠。

这些人啊，天天吵。

什么事都能吵起来，就连宣传玩家数量都可以你死我活。

今天你说你200万玩家翘首期待，明天他就敢吼1000万玩家迫在眉睫，后天你又改口5000万玩家朝思暮想，大后天对方直接贴出6亿人民整装待发。

听着他们的宣传还以为全人类福音将至，其实有时候进去会发现，这游戏的人口密度统计的准确度跟统计局似的。

16

玛丽兄在感慨。

这些网游班的富家子弟，到底还知道什么是游戏吗？

并不是一群人一起玩就是游戏了。

并不是加个商城就是游戏了。

并不是充值的货币叫元宝就是游戏了。

并不是有强化装备就叫游戏了。

游戏，应该是……

17

前几天，使命召唤被劝退了，听说是涉黑，情节严重，被上级领导直接开除。

而且同时遭受此次洗盘的还有黑手党啊、教父啊、侠盗猎车啊几个欧美的留学生。

一群人议论纷纷，不知道源起何故。

玛丽弟倒是挺兴奋的：“嘿，哥，你看，这几个人的名字和你前几天写的举报信上一样哎……”

18

玛丽兄琢磨着，自己还是做错了。

起码应该留下使命召唤……

然后雇他们把自己这个弟弟撕了票。

19

单机班里退学的人越来越多。

单机班里留级的人越来越多。

退学的，往往是家长再也没办法支付研发经费了。

留级的，是害怕毕业出去后没有学位证没有四级证竞争不过那些个网游班的家伙。

恶性循环……

20

喂，还记得你当年六一时在黑白电视上玩的那些游戏吗？

玛丽兄问道。

只不过，那个未知世界，似乎不再充满向往。

玛丽兄打了一个哈欠，做了一个梦。

梦里，一个波斯人洒出了一把金沙，然后……

文：有时右逝　编辑：sky　美编：咖啡



献给所有在六一范围外的朋友们

虎子无XX

[一、清明]

文章的开头呢照例先跑题一会。当然了为了反三俗（我的文章每次都要重点监控），我先声明题目的“虎子无XX”并没有任何龌龊的意思。这个四月我可谓多灾多难，先是宝宝连续三天发高烧每天一个涨停板最终定格于39.5° C大关，然后是我带着宝宝跑遍了北京各家医院看病，结果所有的医生竟然异口同声的在公共频道刷屏：“想活下去的开组啊！！女病房满！”

那个时候我才知道北京这个副本是多么可怕。没办法之下我回到了石家庄，结果没想到依旧是病房人满为患。无奈之下我找到了在医院里工作的老大，问他是不是能帮忙安排病房。老大可是我这么多年最铁的兄弟，听我简单说了情况后就使劲拍着我的肩膀说：“放心，这事交给我。”

老大思考着最近团队的进度，知道一定要保住会里的主力牧师，所以第二天宝宝就得到了病房。当时我一边帮宝宝搬进医院一边说，你看，平时都说我老大不靠谱，关键时刻舍他其谁；宝宝也说，嗯，老大真好。

当然了事情总是看起来很美好……

事情是这个样子的。病房其实一直很紧张根本没有人愿意出院，于是老大前一天去找了一个和家里出轨的丈夫闹矛盾的女人（其实没病就是赖在医院等着她老公认错），和颜悦色的问道：“你看，现在病房这么紧，我们想在你旁边加一张病床可以么？放心，不是传染类的病人。”

那个女病人一听，说，行啊，好啊。

老大于是继续和颜悦色地说：“那就好，你们要好好相处，多陪她聊聊天，艾滋病晚期的病人需要全社会的呵护和关爱……”

半小时后那个女人办理了出院手续，宝宝有了一张空床。

当然这些事情对于当事人来说都是严格保密的。宝宝既然已经住院了又有老大帮忙照看，我就打算回北京继续上班了，毕竟得挣钱养家不是。临走的时候我琢磨着让在医院工作的老大帮我开一个证明以便回公司后可以请假，老大说，放心，你就回去吧，我给你邮寄过去。

两天之后，老大发的邮件到了。里面是我的死亡证明……

以上就是我清明节前后这段时间惨绝人寰的经历。

[二、虎子无犬父]

其实今天提到老大是因为我今天想要说一说我这个圈子里一个很特殊的人物，那就是我老爸。老爸人老心不老经常性的跟着我们这群人去清真寺街吃烤肉喝啤酒，实乃一道亮丽的风景线。

就像每一个人都有一个难以忘怀的兄弟一样，每一个人也都有着一款自己难以忘怀的第一次接触的游戏。对于我来说是在我六岁那年的一个夏天，晴，晚上八点。那是我第一次拿上了手柄，搓着上下左右AABB，挑战着一个叫做《魂斗罗》的游戏。依稀记得那个时候家里还是黑白电视，如果我和老爸选择双人模式的话由于蓝色和红色没有显示，导致我根本不知道哪个是自己，然后和老爸一起死的死去活来……不得不提到的是我老爸在射击游戏上很有那么点天赋——上起魂斗罗下至CS老爸可谓炉火纯青。高中的时候我在家上浩方打CS，赶上老爸下班，饶有兴趣的站在我背后看我拿着AK47打DUST2。“魂斗罗啊？”老爸当时还问我，笑得我前仰后翻。

三天之后，我放学回家，老爸坐在电脑前一边打着CS一边大声喊着“都上A平台啊等毛呢”。这次是我饶有兴趣的看着老爸，问道：“你会玩么大哥……”话声未落，老爸中路一枪狙死了对面的匪继而掏出手枪崩死窜出来的一个余孽，然后潇洒的点上一根烟，转头问：“你看呢。”

我擦。老爸威武，老爸荡漾。

后来我大学毕业去了游戏公司做了一名游戏策划。老爸倒是对这个一般家庭难以接受的工作表示了理解与支持，并且给予了我极大的关注——每次老爸玩游戏的时候就会问我：“这个是不是你做的啊……”先是星际争霸——这个当然不是我做的；然后是魔兽世界——我擦，这个当然也不是我做的；怪物猎人——我哭了。

前几天更过分，老爸还在微博上偷偷私信我，问我《尾行》是不是我做的。我先是回复了“当然不是”然后过了两天忽然觉得有点不对劲：我擦，老爸，你为什么会涉猎这些个游戏？

“哦，你老大给我带来的光盘。”老爸说。

话说其实我老爸一直很喜欢我老大这样的孩子。俩人喝酒的时候前半场还是“叔”“小赵”这么叫，后半场一喝高了就变成“大哥！”“弟弟！”这么喊。我一个儿子辈的只能在旁边装孙子。

闲着没事老大还带着笔记本去我老爸那里带着老人家玩玩《三国杀》。这个游戏吧其实挺休闲的，老爸听着游戏里那段“谁能挡我！”还问老大，这是谁啊？哦，吕布啊。然后听着“请鞭打我吧，公瑾！”后老爸继续问道，这是谁啊？啊？黄盖？扯淡！这明明是一个人的声音啊！

老大对于为什么这个游戏几十个角色却只有一个普通话都说不标准的家伙来配音也表示了不解，觉得这么好的一个游戏算是毁在配音上了。

反过来说，老爸对于游戏上手很快的，一个月后就已经在新手场所向披靡回回打得我老大不知所措。回回老爸是主公的时候我老大就会一脸真情流露的在视频那一头喊道“我是忠臣啊叔叔！”老爸面不改色心不跳连弩在手就把老大给“突突”了。死后一看身份，果然反贼。我爸说，认识老大十年了，“打他第一天装逼我就是看着他长大的，还骗我？”

为此老大一直耿耿于怀，说我爸缺乏对老大最起码的信任；当然了，这件事也

有老大自己的原因，你选个黄盖坐在主公下家，不突突你突突谁啊？

事后老大还盛邀我老爸出去喝酒：那是一个夏天的晚上，两个大男人脱光了膀子在马路边吃烤羊肉串。老爸喝醉后还和我老大说："啊，以后咱们得高雅点了，年纪大了。"老大顿时心领神会，说叔你放心，我知道该怎么办。

第二天老大又找我老爸喝酒，唯一不同的是老大手里拎着一瓶红酒……第二天石家庄的报纸都报道了，说是国民修养在改革开放大潮指引下有了显著提高——还附了一张照片：老大和我老爸两个人吃着羊肉串，桌子上赫然一瓶喝了一半的红酒！

怪不得我的朋友们都说，右右，你老爸很有文艺复兴的气息。

[三、虎子无犬兄]

老一代人，其实挺辛苦的。积攒了一辈子到了我们这一代，连套房子都攒不出来。所以今年过年的时候我回家给老爸买了一台全新的电脑，聊表心意。也是，之前那个120G硬盘、512内存、256显卡的杂牌机器是该退役了。

老大也挺够意思的，对于电脑他可是一把好手，带着我去攒的机器，然后开着他的破夏利给我们送回了家，第二天又带着一个装着300G影片的移动硬盘来敲我家门——然后被我婉拒。我得为我老爹的身体着想不是……

话说老大的夏利其实可谓石家庄最拉风轿车并且没有之一。当年老大买这两四手夏利的时候吧，少了一个后车门。这辆夏利开在大街上一副要碰瓷的样子确实没人敢惹。后来老大自己动手把后车门给装上了，但是由于修车手艺不佳，导致两个后车门抖得厉害。有一次我回石家庄老大开车去火车站接我，结果半路上和一个奔驰飙起来了——奔驰一开始加速就差点甩开我们二十米，结果老大稳稳的踩下去了油门，一下子提速到了80公里每小时。霍，两个后车门一下子跟翅膀似的都给抖开了，旁边的奔驰立马傻眼，打开车窗看着前面笑得特别旗开得胜的老大还有坐在副驾驶座位上一脸惊恐的我，惊愕的喊道："大哥，飞行模式啊？"



老大笑而不语，只是留下了一个双门敞篷跑车的背影潇洒而去。

那天晚上我回家之后我老爸还和我说，今天新闻上播报有外星飞船在中华大街那边着陆。

其实说起来的话我老爸管教我的方式可谓有紧有松——不过就算"松"也是马拉松的"松"，名义上轻松实际上累得跟狗似的。每天晚上7点半老爸都会在QQ上问我，加班呢？我说，是啊，加班呢。日复一日年复一年，比闹钟还准时。可是我又特别忙，而7点多又是我吃饭的时间，人不在电脑前面又怕老爸担心，真是两难的境界。索性科技引领未来，科技改变人类，科技是第一生产力，科技是……呃，总之我学会了在下楼吃饭的时候给QQ设计上自动回复："爸，我去吃饭了。"



多人性化的设计啊，顿时我对自己的高瞻远瞩所产生的佩服之情此起彼伏连绵不绝。然后没想到第一天就出事了。

老大问我：晚上来打ICC啊。

我：爸，我吃饭去了。

老大惊讶：啊？你说啥呢，我是你老大啊。

我：爸，我吃饭去了。

老大何等聪明，一下子明白了我是在自动回复状态；然后老大当机立断——号召公会九十多人轮番和我对话。

那天吃晚饭回来我屏幕上全是对话框，一群比我还无聊的人在那里逗我说话。我一猜就是老大的鬼主意，一边在心里骂着一边打字"滚你大爷的"，复制到每一个对话框里，然后发送出去。

嗯，每一个我都发了。

还包括了我老爸……

[四、每逢佳节]

上一个情人节我就吐槽啊吐槽啊吐了很多。其实每到这些节日的时候我都会觉得家人其实才是最重要的。姥爷去世半年了，每一次上坟我都会忍不住哭，但是这一次清明节反而冷静了许多。有些事情有些人迟早都会过去，就像是我们走过的这些年游戏的路，虽然渐行渐远，但是依旧不会回头。

回家后还特意找出来了我当年的小霸王游戏机，插在电视上体验了一把魂斗罗；悲剧的是压根连第四关都过不去。想起来小时候姥爷不明所以的坐在我身边，看着我之操作着一个小人跑啊跑啊的，只能叮嘱我好好学习不要荒废了学业。

一切就好像是昨天一样，唯一的不同是那年我才五岁而今天我已经二十五岁。

清明节消失的这几天很多人都知道我回了石家庄，开口就问，右右，回去看老大啊。虽然我确实是回去看老大了，但是这句话为什么听着这么不吉利呢……

然后这次清明节回去还给老大买了点东西……呃，这句话为什么也是听着这么不吉利呢。

其实想想，我和老大认识已经十多年了——当然了，我还是跟我老爸比较铁，毕竟我和我老爸认识了二十五年。前几天愚人节的时候我们公会的几个人还打算合作起来捉弄老大；但是老大未卜先知直接改了公会公告："谁他妈让老子过愚人节，老子让他过清明节！"

每一次老大都是高瞻远瞩。去年……2010年的时候吧，愚人节的时候有个家伙冒充妹子勾搭老大；后来……那家伙先被迫和老大过了情人节，然后又被迫过了三八妇女节，听说这几天要去过母亲节了……所以你看，今年只是让你过一个清明节已经是很厚道了。

老大不能惹啊。

这个清明节我还看到了一个标语，一个特别大的横幅上面写着"清明节靠大家，文明祭奠你我他"。和着原来我们早就去那个世界相聚了。

嗯，每逢佳节倍思亲，虽然不是什么佳节，但是，是不是我们这些宅男也该给那些在手机另一头的人打个电话问候一下呢。

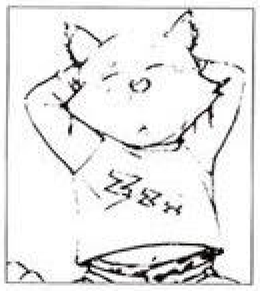
清明节快乐。

专 微 栏



章老师 念过几年书，尘世中一个迷途小书童
太狼 电玩新人，喜好不明，兴取向不明
P羊 温柔娴淑，勤劳奋进
肥龙 好写文章，因为没钱，愤世嫉俗
贪睡猫 宅男始祖
Samtown 著名帅哥，女读者众多
朱朱 "非"资深编辑，擅长占卜星象

TALK | 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



文：贪睡猫

个人信息：每天早上起床是个悲剧，寒冷天气更是悲剧中的悲剧，如果2012要到了请给我一个温暖的了结……

东瀛宅急便<<

这样的图鉴究竟应不应该有呢？

——日本学生制服手册 图鉴

本次要带来的三本书如果连起来的话，可以称得上是有关于日本学校文化了解的丛书了，虽然将资料这么严谨的东西搞得有点ACG化的感觉。不过相对来说也是一条了解学校情况的不错途径，虽然在我们看来比较难以想象，不过相信对于日本学生选择自己感兴趣的学校的话，算是一个不错的图像资料。不过究竟为啥不使用照片而是用各位插画师的画呢，怎么想也还是有着ACG上的骗钱考虑的吧。



▲图书中确实有着学校的冬季、夏季服装的基本信息以及学校的相关解说



▲制服的基础知识以及一些制服细节的比较



▲书本的附录也有着一些小学的校服

女子中学生制服百科

书本汇集了日本四大块地区夏季以及冬季小幅，并且附有相对应的的学校介绍、校风简介，以及校章、学校地址、电话等等基本信息。同时也会对制服的基础知识，一些装饰以及领口、袖口的形状进行解说，如果作为图鉴来说还真的是作为学校选择的指南书，不过不会有人想要用在奇怪的地方吧……



△浦和明之星女子中学校



▲左：东京女子学院中学校、右：上野学院中学校



▲成女学院中学校



▲左：名古屋女子大学中学校、右：生灵中学校



▲大阪国际大和田中学校



▲浜松学芸中学校

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

首都圈女子高中生制服

本书称得上是上面书籍的姐妹篇，发售简介写着『网络关东附近的女子高中生制服的目录！』。虎之穴的POP写着『大量现实女高中生穿着的制服』，书内封写着『人气女子高中生制服120种收录！！』。内容上面则是选用了81所学校的小幅，然后有30多名画师作画，可以说是关东地区高中学校比较完全的记录。



▲收录了各种方面的学校制服，画师也各不相同



▲人气女子高中制服120种以上收录



▲左：安部学院高等学校（夏服）、右：绿丘女子中学校□高等学校（夏服）



▲左：淑徳与野中学校□高等学校（冬服）右：樱阴中学校□高等学校（冬服）



▲左：共立第二中学校□高等学校（夏服）右：大东学园高等学校（夏服）



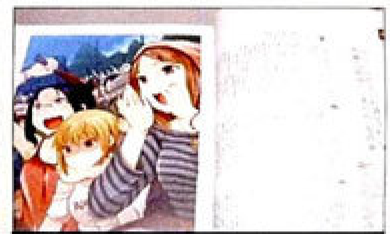
▲左：东洋女子高等学校（冬服）、右：东京女学馆中学校□高等学校（夏服）



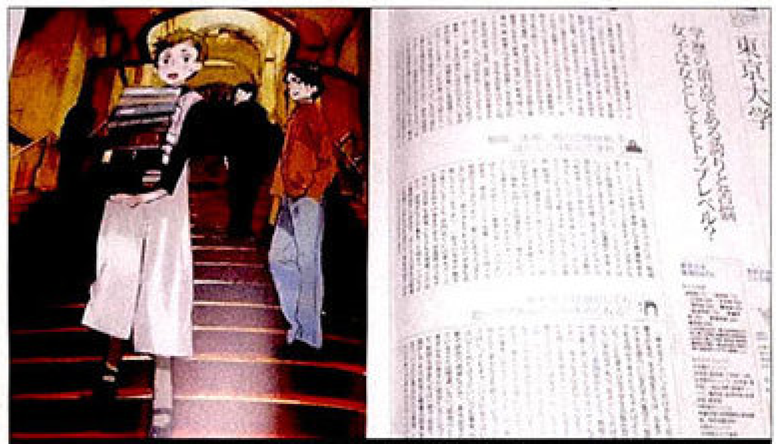
▲左：品川エトワール女子高等学校（冬服）、右：江户川女子中学校□高等学校（冬服）



▲大学生印象的图鉴，从另一种角度来了解该大学的情况



▲选择了60所有名大学进行解说，着重学生的印象和校风



▲东京大学（toi8氏）

大学生图鉴2012

配上这本丛书的话，那么可以称得上是对于日本学校的全印象了。这本书挑选了全日本60所有名的大学，并对其大学生的形象进行插画化，相对前两本书来说更加的感性化。同时也着重介绍了校风等等的情况，可以说是将大众感觉上的这个学校以及学生形象的图像化。而对于学校本身也有不少见解，校章、男女比例、学校的学部等等，不过毕竟是插画风格的东西，所以和真实情况相比有一定的创作主管差距。



▲庆应义塾大学（Ein氏）



▲东京农业大学（犬洞あん氏）



▲成蹊大学（たかやKi氏）



▲日本大学（竹本泉氏）

美术：哈秋

有时有事

编辑：肥龙

独家供文

有时右逝



如何追求一个妹子（上）

很多人都说我只会讲励志故事，那么好，今天我绝对不讲励志故事了。

夏天就要到了，马上就到了那个《爱黑丝梦游仙境》电影所描述的世界；广大宅男不免由于夏天的到来而春心荡漾。在这个专栏经历了一年的高端意识流游戏思维培养之后，死宅们已经纷纷进化成了宅男的第二阶段模式：技术宅。

而今天，欢呼吧！本专栏终于要开始实战型教学，教你如何利用自己游戏的一技之长真正转变为一鸡之长来学以致用！新世界的宅男，需要文能提笔控萝莉，武能情场定人妻；进可欺身压正太，退可提臀迎众基。为了温度达到30摄氏度以上那一天的到来，从今天学起，还不晚！

[一、第一印象]

你是不是偶尔去网吧会发现几个样貌、身材和气质都相当不错的妹子？你是不是有种荷尔蒙分泌之后所带来的怦然心动却又只能坐在隔着六七八个人的机器上趁着下副本的间隙偷瞄儿眼？好的，既然你已经找到了你心动的网吧姑娘，那么就要主动出击。其实追妹子和杀人放火都是一个思路：胆大、心细，以及制造作案机会和案发后的退路。

最近闲着没事翻来覆去地看三国漫画，学到了不少兵法，所谓兵行诡道、暗度陈仓、以己之长攻彼之短。你要把你耀眼的一面展露在妹子的面前才能博得芳心。那么，你耀眼的一面是什么？

必然是游戏啊。你以为是什么？英俊的相貌还是你开着英菲尼迪？大哥，现实点吧。（现在你知道你买这本杂志天天看攻略练手速背秘籍多么有用了吧？这就是所谓的买杂志千日用兵一时啊！）

首先，你选中拿出去装逼的游戏必须是你所熟悉的、擅长的。这点很重要，千万不要跟风，看妹子玩个劲舞团，你就也打开一个客户端冲进去，结果手还放在WASD上摸索着，不得其所。

这就是我所说的，虽然我们目的是装逼，但是装逼有个浮动限度，就是不能被人看破。之前高中的时候，洋子曾经给我们哥几个弄来了高尔夫球场的招待券；我们都觉得吧，哇，可以去体验一下这种只在电视里看过的无聊贵族运动了。洋子呢挺担心老大的，问老大：“你知道什么是高尔夫吧？”老大鼻子一哼眼睛一抬，高傲的说：“不就是那个用棍子打球的么！你别总认为老子土鳖！”洋子半信半疑地点头。

第二天，老大扛着一根棒球棍出现在了高尔夫球场上，尴尬地看着我们。

这就是为什么你偶尔会为了讨好妹子而丢人现眼。其实每一个游戏玩好了都是神一般的存在，大众点的就是CS啊、WAR3啊等等，小众点的也可以去玩《刺客信条》这种看着酷得此起彼伏、实际上单调得如同某个国有企业开会一样的游戏。

当你看到了心动的妹子之后，那么你要开始着手准备自己的家当了。没错，在网吧装逼的第一步也是最重要的一步，就是自带鼠标键盘。（当然了有条件有体力的同学甚至可以自己搬着显示器、主机箱前往网吧秀自己攒的64核机器，不过要做好被网管背后说“傻逼啊！这样来上什么网啊！64核我看是64和弦机器吧”的准备。）

关于准备的鼠标键盘，重中之重一定要与网吧不同。别回来网吧全是双飞燕你也整个双飞燕，回来出门的时候自己拆了家伙还让网管以为你小子是来偷鼠标键盘的窃贼。

另外就是你的键鼠套装颜色最好也要与网吧分别开来，达到显眼的目的。目前的网吧里键鼠套装一般都是黑色的——这样的颜色最耐脏，就算脏到恶心的地步，稍微一擦就好了。所以推荐你买白色的鼠标键盘。当然了，白色鼠标啊键盘啊这些经常被你双手所触碰的东西一旦在宿舍午夜时分不小心沾染到了某些方便面所溅出的黄色液体就会发黄……（你明白的我的意思。）所以在带出门之前一定要进行检查，小心地擦拭，留给妹子一个你是有洁癖之人的假象。

另外一个要点是，牌子可以不明显，但是一定要小众，要无人可知；这样哪怕你的键盘已经旧得不成样子甚至掉了几个按钮——比如L和V吧，你也可以很自豪地说：“啊，国外的限量版键盘。LV的。”当然这招万一掉的按钮是S和B就尴尬了，所以还是那句话，出门前小心检查你用来追妹子的装备，不要自取其辱。

我们默认的是妹子压根就不懂电脑……这是一个难以解释的自然规律，妹子们确实很少能明白硬件和软件有什么区别。我经常遇到的一个妹子，做IT做了很多年了，上次电脑坏了叫我去修。我一看，哦，花屏了，是显卡坏了。于是和妹子一说，妹子就自己动手开始拆显示器；我都没来得及劝阻显示器就被打开了，然后她问我：“哪个是显卡？风扇呢？”

所以么，当你在网吧开始装键盘鼠标的时候，动静一定要够大！够响！够专业！这样才能吸引到一点点旁边戴着耳机玩着自己游戏的妹子的注意力。比如故意摇晃一下桌子——当然了，这个力度要控制，网吧的电源插头都是劣质产品，力气大了容易让整整一排的电脑断电；万一对面的电脑忽然全部停机，恰巧对面坐着一排彪形大汉正在开荒HLK而且令人发指地打到了20%的状态……那么只能祈祷你是一个练长跑的运动健将了。

在你蹲下身子摸索着机箱后面插键盘鼠标却又死活插不进去的时候，还可以圆场喊两嗓子“哎呀国外的接口不兼容啊”来避免显得你不是那么专业，虽然很有可能是你把usb接口一直往耳机口上捅的缘故。这个时候妹子往往会怜悯地看你一眼——机会来了！

这一眼是多么珍贵！这是一个多么难得的机会！记得鼠标一定要按钮多，最少也要一眼看上去跟个电视遥控器似的，如果你的鼠标按钮多到看着跟键盘一个效果，那么恭喜你，你成功了60%了。

第一印象，相当重要啊。

只要你坐下之后，妹子既没有立刻换一台机器，也没有一个虎背熊腰的大汉揉着拳头在你身后问“哥们，你坐我女朋友边上，干吗呢”的话，那么，你就先拔头筹了。

美术：哈秋

[二、内外兼修]

当然了，只是先拔头筹并不是我们所能满足的。我们要的，是斯大林格勒！

太极拳最牛逼的地方就在于内外兼修，静中有动缓中有急：切忌当你坐下后就开始嬉皮笑脸地问"美女你的QQ号是多少啊"这种下三滥手段，否则等待你的就是功亏一篑。因为男人最重要的心态就是憋着。对，憋着，当你想SHE的时候你一定要憋着。（注*SHE只是一个台湾偶像歌手组合，不代表其他含义。）所以现在虽然心里猴急得不行，也要憋着。

此时此刻要显得运筹于帷幄之中、决胜于千里之外，气定神闲，打开你的CS客户端或者魔兽世界客户端，从容戴上只有一个耳朵发出声音的破耳机，端坐，一副显得不食人间烟火的样子。同样有一个重要经验传递给大家，那就是千万不要点开桌面上默认的浏览器上网。网吧的浏览器首页通常只有三个情况：

一，是一个黄色交友网站，上面充斥着色情暴力的画面让人不敢直视。你要是想留给身边的妹子你是一个色情狂人的印象的话，那就算我没说。

二，很有可能是一个充斥着广告的页面。当然了，这种量级的广告投放往往都是"各种专治祖传秘方一针见效"等等。你要是想留给你身边的妹子一个"老子无能"的印象，那也算我没说。

三，充斥着木马的盗号网页。如果一旦你打开的话，万一妹子再没追到手，那可真就是赔了夫人又折兵。

这些经验教训都是无数宅男前仆后继得来的真传，望施主自重。

当然了，主要还是看妹子玩的是什么游戏……这里有一个大方向的问题。妹子玩单机，你也玩单机；妹子玩休闲，你也玩休闲；妹子玩网游，你也玩网游。这就叫投其所好，姜太公钓鱼愿者上钩，你也得知道鱼的口味是啥才好准备鱼饵不是，谁知道海里的鱼是喜欢川菜还是粤菜啊？所以两手抓两手要硬，几款游戏务必都需要拿得出手，张得开嘴，玩得井井有条，说得头头是道。这都是幕后的准备，铁杵磨成针啊同学。

好了，我们现在以CS这款打枪和打手枪为主题的局域网游戏来举例说明你该怎么进一步吸引妹子的注意力。CS可以说是老少皆知男女皆宜，用这种由浅入深的游戏来进行构建爱的桥梁其实蛮合适的。

打枪的时候一定要悠然，要让别人觉得你根本没有压力就碾压了对方一样——虽然真实情况可能是你自己建立了主机但是一个人也没有，不过你依旧需要摆出悠然自得的表情。时不时地在话筒里说一句"B区抄过去了2个，留给我"或者"A平台我看着，你们后撤"这一类充满大局观和唯物主义色彩主人翁精神的豪言壮语。说白了就是要给妹子一种错觉，觉得你是一个领军人物，一个能给人安全感的家伙。当然了，提前一定要确定你的耳机有麦克风功能，不然被发现了就囧大了。

什么？你不知道怎么样才有这种气质？平时坐着的时候歪七拧八的？哎，恨铁不成钢啊。这样吧，你知道黄总队长吧？不知道？黄艺博你不认识啊？就是武汉市的卍解五道杠：他什么表情你什么表情，他什么动作你什么动作，他什么气质你什么气质，这一看就是成功人士，少说也得是副科级以上领导干部。

在你时不时的挑逗之下，妹子目前处于两种状态：要不然是对你好奇，要不然是觉得你烦。对你好奇的妹子往往会看几眼你在玩什么，这个时候你就应该果断地关掉显示器闭目养神一下，嘴里嘟囔道"带了这么久队伍还是不行，这以后中国队怎么拿冠军"。切记这种妹子只是看看你，而不会皱眉。觉得你很烦的妹子往往会皱眉，而且这种妹子一般是不食人间烟火而且见多识广，觉得你这种泛泛而谈实在是小儿科，这个时候就一定要适可而止停止当前策略转而攻其后路。

所谓后路就是开始搭讪了。

网吧里鱼龙混杂，搭讪一定要淡定要随和，千万不要急功近利。因为一旦你被认定为流氓，你会发现有六百多个等待搭讪的宅男瞬间变身冲上来对你一顿拳打脚踢来专职护花使者。这个时候你应该站起来走到吧台，高喊一声"来一杯拿铁……没有？那来一杯蓝山……也没有？算了，来一瓶可乐吧。不，两瓶。"说罢带着两瓶价值两块钱的玻璃瓶装小可乐走回去，将其中一瓶很自然地放在妹子桌子上。

妹子最直接的反应就是："嗯？这是……"

"请你喝的。"此时此刻就是你敞开心灵窗口的瞬间。看过木糖醇的广告吧？"哎！你的益达！""是你的益达！"此举就是模仿这个桥段。不过妹子万一野性彪悍抄起瓶子砸了你个头破血流，那么你还是知难而退吧。不过往往妹子会笑笑，接受你的好意。

毕竟不是什么贵重礼物，但是换来了你与妹子的初识。要知道人生若只如初见……哦，那瓶可乐是多么的美好。顺带一提，这两个空可乐瓶子最后一定要掩人耳目地带走，可以卖钱，一个一毛钱到两毛钱不等，视地域、市价而定。毕竟追妹子是一场长期斗争，后继的经济支持必不可少。

好了，第一节课就上到这里，后面的课程如果有时间而且编剧允许的话，我们会继续普及。

你看，这可是我第一次没有讲励志故事。所以这期专栏通过我克制自己想要讲述励志故事的冲动来表达了"只要你想要约束自己，就能约束住自己"的境界，多励志啊。（未完待续……）





杂文选

编：章老师 微博地址：http://t.qq.com/skylaker

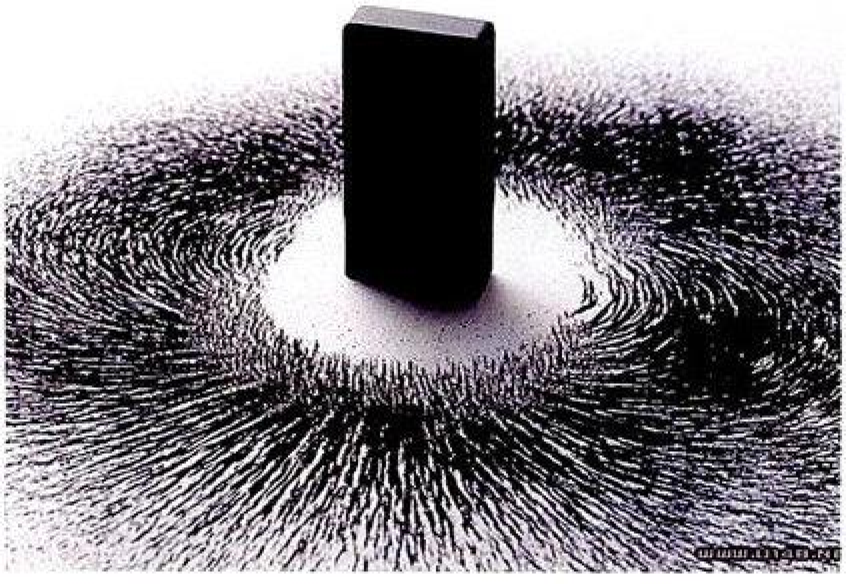
我个人以为，现在傻X这一概念具有众多含义和多元理解，从分类研究角度出发，大致可分为三类：正常型、表演型、标准型或纯粹型。

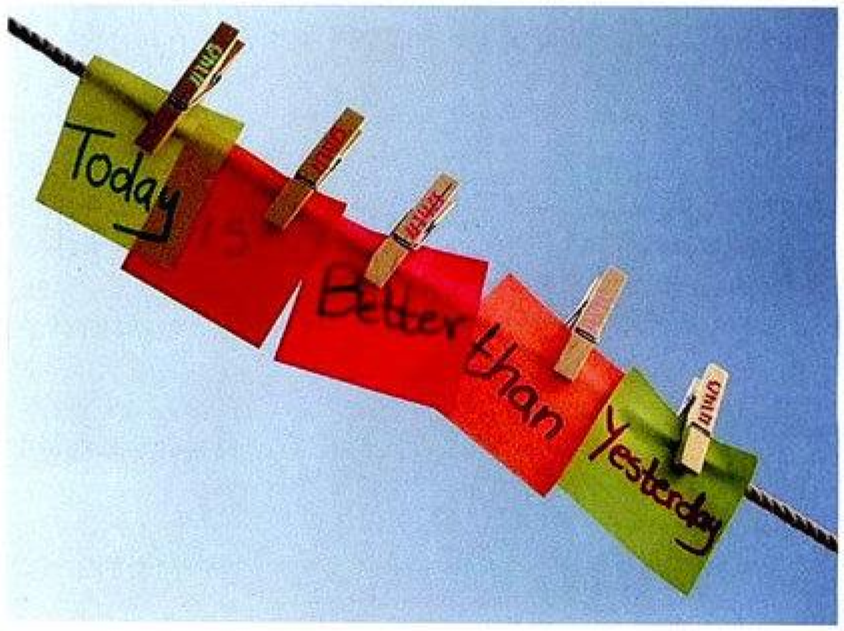
一、正常型傻X

此类傻×的范围可以涵盖大多数人，而且此处傻×一词并无贬义。它更多地是指接触到自己比较陌生的事物时所产生的一种正常思维及情感反应。现代社会分工日益精细，各个领域都被严格的知识壁垒所隔离，一个人要做到对所有领域或众多领域都有所了解非常困难。因此，当正常人进入一个相对陌生的领域当中时，傻×化都是一种正常的反应。比如说我是学社会学出身，但是你要让我回答类似天体物理或者拓扑学的专业问题时，那我就是一个不折不扣、彻彻底底的傻×。又比如，作为一个生活在21世纪中国大陆内地城市的人，突然机缘凑巧去了非洲某一原始部落体验生活，那么对于那些土著居民而言，对于他们习以为常的生活方式而言，我的言行举止和思维行为模式，无疑就是傻×化的具体体现。由此可见，傻×是一个比较概念，任何人在任何时候都有可能成为傻×或出现傻×化反应。这有点类似我们社会学所讲的“陌生人”或“文化休克”。感兴趣的同学可以自行查阅相关资料，以便因为被人傻×化以后，出现心理不适时作自我调整。

二、表演型傻X

装逼的规范意义好像是说装清高或装清纯之类的现象，但是我始终认为装傻×才是装逼一词最标准的定义。装傻×不仅不可恨，反倒很可爱，以“难得糊涂”为典型代表的装傻×行为不仅不被人们嘲笑，反而具有很高的实用价值和审美意义。在中国，“难得糊涂”更多地是指一种高级的智慧，从传统文化的角度看待装逼，很多时候是充满了一种羡慕和心向往之的态度。此外，这还涉及到个人的真实自我与社会角色的分离。在社会生活中，我们经常需要装逼或者说装逼是一种重要的社会交往模式和手段。轻易地在外人，尤其是陌生人面前表露自我，往往意味着不成熟、不懂事，也就很有可能被认为是真傻×。因此，装逼具有重要的社会功能，同时也是维系人类社会生活和社会交往的重要手段。但是这么说的意思，并不鼓励大家都去装逼或者不分场合、不分对象的一味装逼。装逼或许意味着成熟和世故，但此类行为的代价往往是丧失本性和纯真。说白了，装逼有风险，表演需谨慎。





三、标准型或纯粹型傻X

这是我们重点探讨的类型，也是最为规范的傻×类型。此类傻×不具备任何审美价值，不具有任何欣赏和模仿价值，不代表任何先进性。但凡以此类形象出现或自诩的傻×，都是纯傻×或者就是抱有不良企图的装逼。

何谓纯傻×？不顾任何常识、没有丝毫现实和历史意识、公然挑衅和违背人类尊严及道德底线、没有任何同情心和爱心的人，就是纯傻×。此类傻×，危害甚大。小者扰乱视听、混淆是非；大者祸国殃民、贻害万年。

——摘自雷飞鹤的《关于傻X的研究报告》

羽泉有首歌唱：你在我眼中是最美，只有相爱的人才能体会，唱响了大江南北。男孩女孩都喜欢对方唱给自己听，而大家也都感到这句经典，也都乐此不疲唱给对方听。而我则感到庸俗而毫无新意。在我听到有人说自己如何会体会对方的美，如何会为了对方的美倾尽自己的一生而不悔时，就更加的感觉无聊。美谁人不会体会，红袖添香，香拥在怀谁人不能消受，这本身就不是什么高贵的情怀，你能忍受他的丑才是最珍贵的。

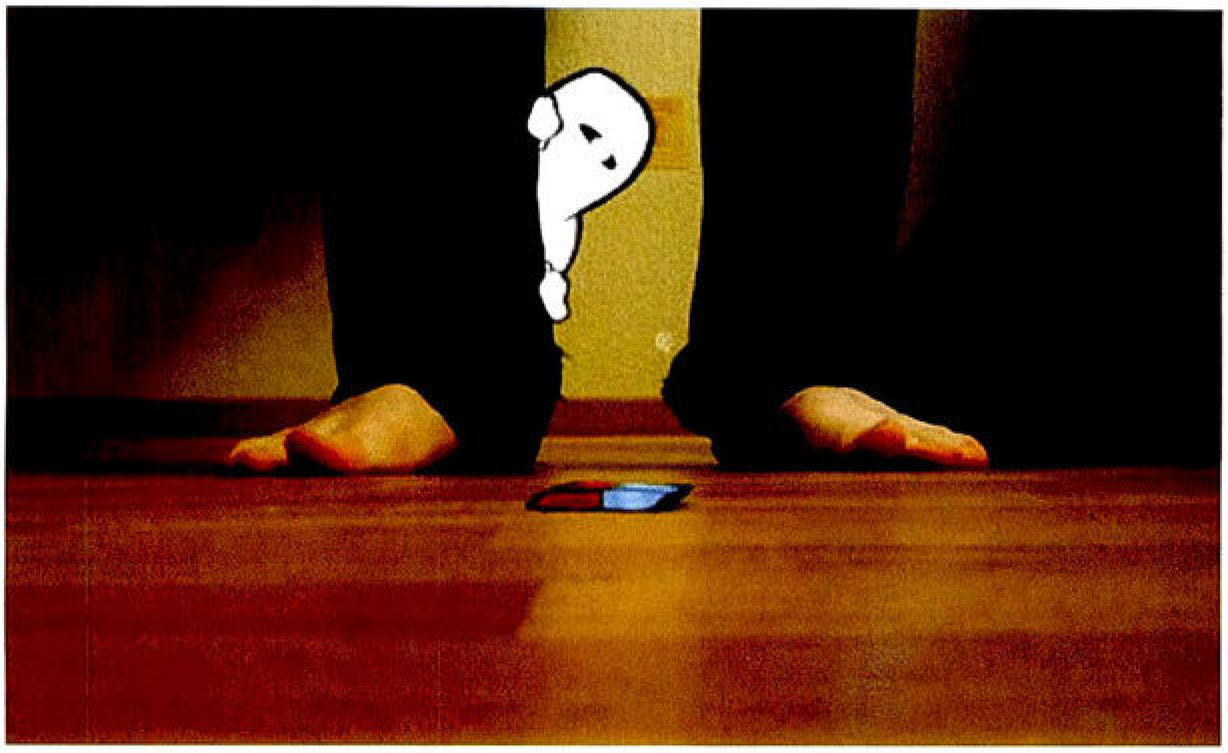
爱情其实就是一瞬间的激情，激情中人们眼睛恍惚，只看到冰山一角的美，而看不到水面下的丑。当激情散去，丑便一点点地暴露在天光之下，你会在办事中发现他的懦弱，在接吻时发现他有口臭，在做早餐时他可能还带着眼屎，美丽总是会被包装，光鲜的外表下面是缕缕的败絮。

中国的荀子和西方的基督都是主张人性本恶的，说人是带着罪孽来到这个世界的，至于善良只不过是人后天的学习。看来人的丑都是在隐藏的，两人相爱，就是一点点的揭露彼此的丑陋。而真正的爱情，就是你发现了他的丑，还是依然在爱着他。所以当你的知心爱人让你唱那首羽泉的最美时，不妨把歌词改成：你在我眼中是最丑，只有相爱的人才能忍受！

——摘自鲁智不深的《在我眼中你最丑》

一辈子到底有多少时间？说长大概有七八十年，说短好像只有一瞬间。我们都没有活过一辈子，但是经常可以体会到一辈子。一

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



辈子说长就长，说短就短，长得有时候让人看不到头；短得有时候只有三个小时。

一个七八岁的小娃娃知道什么是老吗？我不知道该如何理解这个“老”。是不是意味着当我们意识到这个世界真的和我们想象的不一样的时候，我们就变老了呢？还是说只要看到刚刚出生的小baby，就意味着我们老了呢？又或是当我们经历了很多悲欢离合之后，发现自己和别人一样又不一样的时候，就开始老了呢？村上春树说过：变老，其实就是一瞬间的事情。这是否意味着不管什么时候，什么场合，当你跳出那个习以为常的自己来看待生活的时候，自己就变老了呢？ 变老其实也是一件很简单的事，你可以一直稀里糊涂地这么活下去，直到老得连坏事都干不了的时候说自己老了。你也可以一边想一些类似人生意义和生活目的这样的话题，一边慢慢变老。对很多人来说，变老总是很容易，但成长很难。我自己也不例外。

——摘自雷飞鹤的《变老容易，成长很难》

命运长河，前不见源发，后不见归往。天地悠悠，我只摆着一尾小船，缓缓前行，看透风景。甩下鱼竿，垂钓江心。意境虽美，却徒有羡鱼之情。只是不知钓胜于鱼的贤能，怎样修炼出如此境界。或许，说出名言的人有两种：钓不上鱼的和钓来鱼的。两者的共同点就是同为欺世盗名。这种境界是粗俗如我万万不能理解的。

总幻想等老了那天，就搬着个小板凳儿坐在一棵大槐树下戴着老花镜看报纸，脚边儿上最好趴着一条狗。可目前已经过上了这种日子，没有槐树和狗，着实有些遗憾。

今年涨工资是不可能了，听说“要加薪”罪孽深重都给判了死刑。各种数据一路飞涨，带动物价一路飞涨，我体会“特步”到飞一般的感觉了。不和谐的是居然大白菜烂在地里，应该是广大菜农采取这样科学的方式来增加土地的肥沃度，纯绿色不加糖。

监管部门委屈：“你们吃的东西我们就没吃吗？”大有“要死一起死”的江湖侠义味儿。可事实总是你Jump，我Jump，跳是跳了，可咱们是那倒霉的杰克，他们是活下来的肉丝儿。转基因都大力推广了，还非要揪着馒头和豆芽过不去，眼光放远点儿，别那么短浅行不行？

某市调查问卷还没等人看清问题，就发现已经被填上满意的答案，被问及时答曰：“你可以不满意。”那霸气的语调力透纸背扑面而来，作为一个准刁民我心里惶恐不安，什么意思？我可以不满意，但他记住我了？

巴萨输球了。我命中怨念太多，看火箭比赛时基本都在最后一节被对手翻盘，我不看比赛火箭就赢。好吧，我承认看了直播，所以我宣布对巴萨输球负责。下一场德比，不看巴萨了，看皇马。

——摘自在水逆央的《钓胜于鱼》

遇见两个法国人。一个可能是教汉语的老师，另一个应该是他学生。老师高兴地指着中国日历对学生说：看，这两个字念’雷锋’。这是雷锋纪念日。他在中国非常有名，因为他生前帮助过很多人） 学生佩服地说：啊，你真是见多识广！说完俩人高兴地走了。我凑过去一看，见日历上写的是：”霜降

期末考试说远也不远了，望同学们以突击为主，作弊为辅：采取师进我藏，师退我抄，迂回作战方针！送你一幅对联：考试不作弊来年当学弟，宁可没人格不能不及格。横批：死也要过。考试必要技巧：三长一短选最短；三短一长选最长；长短不一要选B；参差不齐就选D。以抄为主，以蒙为辅，蒙抄结合，一定及格！

英语老师为了强调词汇积累的重要性，说：“一个单词用10遍，这个词就会跟随你一辈子。”教室最后一排的女孩闻听忽然念叨起来：“money, money, money……”

大哥你是了解我的，我从来不抄人答案，我喜欢被抄 ——大哥你是了解我的，以我的习惯，万事不求人，挂了也不抄人家的——大哥你是了解我的，如果是我抄，不会有人活着去告老师——大哥你是了解我的，我老五虽然读书时间最长，我、我至今，俗称挂科男

每天有这么多爱要表达，这么多美要欣赏，这么多书要读，这么多酒要喝，这么多贱要犯……哪有时间纠结啊！

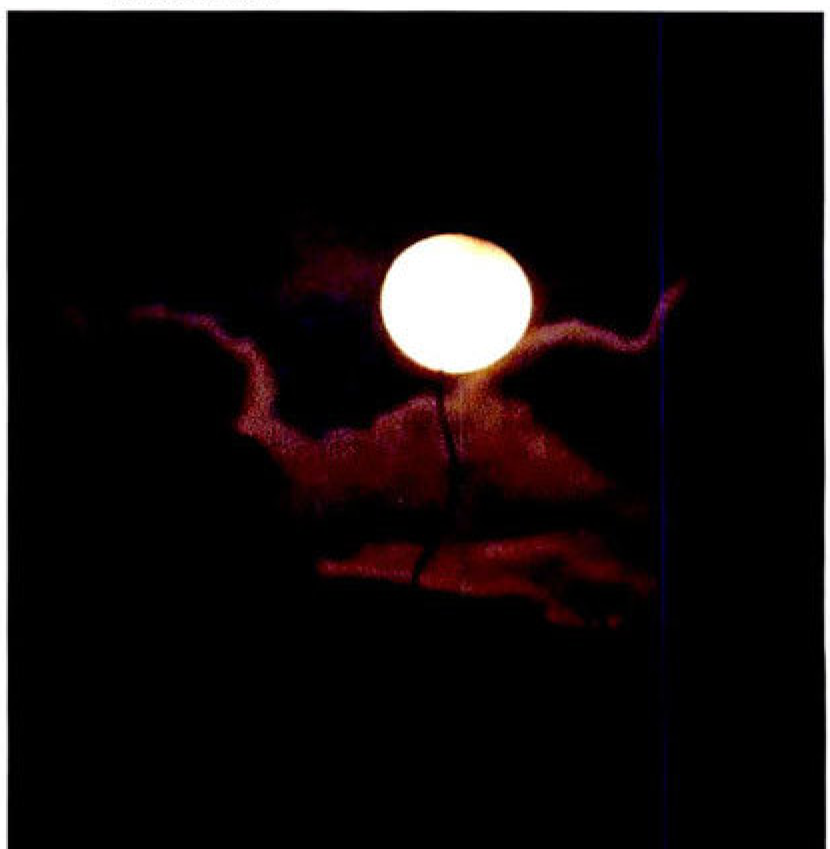
别人手牵手，我牵我的狗，走一走，瞅一瞅，看谁不爽咬两口。

我在马路边捡到十元钱，把它交到网吧收银员手里面，收银员接过钱，对我把头点，我高兴的说了声：给我充个会员。

刚刚在筛简历的时候，看到某毕业生简历——获奖经历：在校期间多次获得康师傅“再来一瓶”奖励。

浪客说：“人们叫我浪人，好听！”武士说：“人们叫我武人，也好听！”高手说：“人们叫我高人，也很好听！”剑客说：“你们聊，我先走了！”

——摘自各方微博



小编版 重口味

编辑：sky

好一把称手的兵器

小编印象最深的游戏武器

兵器的设计和造型无疑是游戏里玩家最关注的地方之一，平日里警察枪不让玩，剑不让碰，我们只有在游戏里去体验兵器带给我们的刺激。



为什么给sky印象最深：虽然这把武器没有但丁的叛逆之刃如此有历史底蕴，但作为时尚青年一定更偏向于这把武器，此武器是尼禄所在的魔剑教团技术部开发的一把剑，最让人印象深刻的是在剑的握柄位置有着类似摩托车油门刹车的装置，使用时可以在剑柄前端位置喷射出推进剂并加以燃烧，借助推进剂的燃烧可将剑身加热烧红，大幅度提高攻击的威力。难怪剑的主人尼禄曾称赞它为“一个剑士所能配备的最好装备”。

绯红皇后

出自：《鬼泣4》



铭刀·河豚毒

出自：《侍魂》

为什么给司徒印象最深：霸王丸，一个响亮的名字。他的佩刀——铭刀·河豚毒——更是一把刀气逼人的宝刀，其可怕之处在于刀身含有剧毒，具有一击必杀的威力。然而这把宝刀却不知道由何人制作，也不知道为何最后会落入霸王丸的手中。霸王丸把剑道看成是真正男人的道路，每每开局时对着河豚毒喷的那口烈酒，更显得霸气十足。而通过河豚毒使出的终极必杀技——天霸封神斩——更是可以将敌人一击斩杀。真正的武士就应该佩戴一把如此犀利霸气的宝刀。



王的财宝

出自：《菲特今晚留下来（Fate/stay night）》

为什么给贪睡猫印象最深：一句话——一挥手飞出无数把武器把人“轰杀至渣”，这样的霸气、这样的气场、这样的方便还有什么能够比得过。不仅是武器作为小金库也好、作为仓库也罢，实乃居家旅行杀人灭口的必备品。而且最重要的就是直接二连，我连脑细胞都不用动，某猫的目标是无数连……（SKY：为什么我觉得上次也见到过这家伙，你这不是二连吗，偷懒也上点水准吧。）



兄弟会之剑

出自：《魔兽世界》

为什么给肥龙印象最深：黑翼之巢BOSS奈法利安掉落的武器。造型十分……之丑，霸气侧漏且属性十分强大，号称DPS的象征，故倍受玩家追捧。但是却有无数的工会和兄弟朋友因为这把剑的分配问题而导致相互仇视甚至分裂。虽名为兄弟会之剑，却被众多玩家称其为“AL一出，再无兄弟。”



国王护卫者

出自：《魔兽世界》

为何给阿汤叔印象深刻：当年大叔还在国服刷卡拉赞的时候，这把坦克必备的武器可谓是我最大的怨念。武器是卡拉赞副本的象棋BOSS开宝箱出，大叔我记得很清楚，50次！足足50次副本CD没有开出过这把刀，当我在银行里看见一个盗贼和一个猎人背着这把武器飘过时，这种痛苦的感觉是无法用语言来表达的。如今我已混迹台服，但WOW近期掀起怀旧热潮，黑翼、祖格、安其拉纷纷登场，我想如果哪天卡拉赞副本重开了，我一定要去把这把刀刷到为止！

美术：哈秋



混沌之刃

出自：《战神》

为什么给夜猫印象最深：之所以选择这把是因为这把武器和奎托斯真正达成了人剑合一的境界，在奎托斯把自己的生命献给当时的战神阿瑞斯时，阿瑞斯赐予了奎托斯强大的力量，并给予了他混沌之刃，这把武器的链条是深深插入奎托斯的骨髓，与其骨肉相连，因此每挥动一次都会痛彻心扉。



AK-47

出自：各种FPS

为什么给太狼印象最深：枪是很纯粹的东西，有时候一发就能分出胜负。而在枪里面，最富盛名的莫非AK-47所属。很多人觉得在游戏中拿起这把武器，瞬间就变成了邪恶的化身。但其实在越南战争中，美国士兵扔掉手中的M16转而使用AK47是不争的事实。究其原因，主要是因为M16在风沙、沼泽及泥泞等恶劣环境中，枪膛污秽严重，容易卡壳，故障率高。相比之下，AK47表现出动作可靠、结实耐用、故障率低等优点。一般来说在近距离上中口径弹的侵彻力远不如小口径弹。但在中远距离上，小口径弹的威力就不及中口径弹了。所以评价一种武器的威力指数，还要依据战场环境来确定。在越战中，美军扔掉手上的M16抓起AK47的另一个原因，就是在与越军隔着植被对射时，美军M16的穿透力明显不足。

纤维线

出自：《杀手47：血钱》

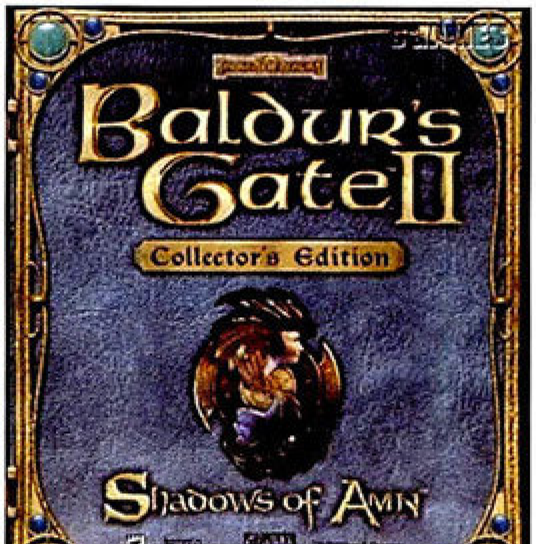


为什么给X先生印象最深：纤维线可以算是光头的标志性装备。它使用非金属的绞线为原材料，可以轻松地带入各种安检严格的领域。勒杀不会留下血迹，是优秀的暗杀方法。现场也不会留下可追踪的证据，免去了清理的麻烦。

它是最能体现杀手气质的武器：对大局了如指掌，敢于近身贴近目标，从背后发起突袭，无声而又致命。纤维线的使用效果也是非常优秀的，窒息的过程无疑会给受害人带来痛苦而缓慢的死亡。

神圣复仇者：卡索弥尔+5

出自：《博得之门2》



由于武器泰国古老，以至于无图可寻

为什么给小P羊印象最深：其实《博得之门2》中有很多令人印象深刻的武器，比如会说话的剑“利拉寇儿”，又比如每个法师都想搞到的“大法师之杖”，然而“神圣复仇者”确是最特别的存在，你可以说这把武器极赞，毕竟它具有极高的命中修正和令恶徒胆寒的破法能力，也可以抱怨它极废，因为能挥动此剑的只有善良阵营的圣武士。当然，最让P羊动心的还有这把武器的来历，有兴趣的朋友不妨查阅一下关于哭泣女王和180高龄的老爵士Ehld的故事，顺便一提，剑柄上刻有流畅的金色文字“Cera Sumat”，意思是“六个都沉默了（这就是招惹萝莉的报应啊）。”

正宗

出自：《FF7》



为什么给雨滴先生（电攻养成班）印象最深：这把刀除了长度以外给我留下深刻印象的原因就是刀的使用者，假设塞菲罗斯没有发现杰罗娃的秘密，假设安吉尔他们没有衰变，塞菲罗斯一定也是一个善良的大好人。在和杰内西斯的战斗之前，关于loveless的讨论不难发现，FRIST一行三人并非是魔鬼，他们也是有血有肉的普通人，只可惜造化弄人悲剧一个接一个上演在他们身上。知道真相的萨菲罗斯只是想复仇，可是命运的作弄让他与希望守护这一世界的另一群人发生了碰撞，自己陨落的同时再一次造就了别的英雄。总体评价，一个悲剧的帅哥加上把超长大刀，超帅超酷。

在我们面前谋略就是笑话

竞技向剑斗兽卡组思路杂谈

写在前面的话

关于游戏王，相信是很多玩家第一个接触的集换式卡牌游戏，在漫画、动画开展以“Duel Monsters”为主线的故事后，游戏王被关注的程度迅速增加，相对于其他漫画（例如宠物小精灵、高达等）的卡片游戏，游戏王的风格更加偏向万智卡或者召唤王Moz，因此拥有比较严格的规矩和更容易上手的特点。从本期开始，我们会陆续介绍一些关于游戏王的战术给读者们，也希望大家和我们一起去关心一下这个经典卡牌游戏的发展。

卡组常用卡介绍

剣闘獣 アレクサンデル“剑斗兽 亚历山大”



需要指定的“剣闘獣ディカエリィ(双斗)”战斗后才能拉出来得到效果，使用范围大大减小。而且上手后基本上和一2400攻击力的普怪没什么大分别，进入墓地又不能复活。至于魔免的效果在现今来说，显得已经不是很重要的。不过在自己回合战斗结束后拉出来，到下次对手回合时也可以勉强撑过去，毕竟在玩家主回合里使用魔法较高，2400的攻击力也并不容易战破（除了一些如“异女”之类等的卡）。始终实际点来说，没什么必要用到此卡。卡组需要有点魂的话，还要考虑到用“双斗”。

剣闘獣 スパルティクス“剑斗兽巴达克斯”



此卡也是要指定的“剣闘獣ホプロムス(重斗)”战斗后才能拉出来，这点比“亚历山大”要好，因为“重斗”在卡组的泛用性比较高。不过能力看起来有点鸡肋，作为5星的怪，2200的战斗力显得不够。至于效果方面也不怎么样，因为目前“剑斗兽”的装备卡用处不大。此卡和“剣闘獣アレクサンデル(亚历山大)”里说的如果上了手或进了墓地也几乎一样的价值，而战斗力还要低了，不过始终此卡乃是“剣闘獣ゲオルディアス(乔治)”出场的主要品之一。因此对于不考虑用“剣闘獣ゲオルディアス(乔治)”和“剑斗兽”装备卡的卡组可以不投入，就算要加的话也不建议用多。

剣闘獣 ムルミロ“剑斗兽鱼斗”



从消耗破卡的角度看，此卡确实不错，因为用“剑斗兽”拉出来后就等于零代价破坏对手的一只怪（不过就是局限于破坏范围）。但面对常用的小强类（削魂，棉花等），防守类或番茄类怪，用“剑斗兽”攻翻或攻破番茄类怪后有很好的抹杀能力，这点已经不错了。但切记要注意在对空前场或击破对手怪后空前场的情况下不要用“剑斗兽”乱拉此卡出来，否则亏的只自己。毕竟此卡的战斗能力较低，很难在战斗中存活，要对付表侧怪也有地碎等卡，投入过多对卡组战斗力会有影响。

剣闘獣 ベストロウリィ“剑斗兽枪斗”



基本上在消耗破卡的方面上与“剣闘獣ムルミロ(鱼斗)”一样的价值用法，不同的是破卡的类型与战斗能力。以低级怪1500的攻击力来看，并不高，但战斗的话，配合“敌控”或“收缩”还可以。和“剣闘獣ムルミロ(鱼斗)”一样的如果对手没后场的情况下拉出来的话没什么意义，还有可能搞到自己，总之看着用吧。此卡不是主要战斗力，所以投进卡组的数量要自己适量调整。

剣闘獣 ラクエル“剑斗兽绳斗”



“剑斗兽”的核心战斗力，1800的攻力在低星怪中算得是中中规规合格的吧。被拉出来后还可以与电子龙相抗衡，配与“收缩”，“突进”等卡还能杀不少怪（其实杀怪只是前提，杀怪后还有事做啊！）。而且此卡还是“剣闘獣へラクレイノス(希拉克略)”出场的必要品，至于“剣闘獣へラクレイノス(希拉克略)”的强大，看后面的吧。所以强烈建议此卡无论怎么样也要下满。

剣闘獣 ホプロムス“剑斗兽重斗”



2100这个数值，能令大家想起什么呢？电子龙！没错。此卡有抵御电子龙攻击的能力，这样就意味着战斗破坏的几率减少了，因为现在来说，一般都是以电子龙的战斗力为普遍战斗基准。其实在低星怪中，2100防御力的怪也有好几只。但此卡却和那些卡有很大的分别，因为此卡是“剑斗兽”成员之一，可以籍着战斗替换其它怪上来。所以用这卡的重点在于2100防力这个数值上。有着这样的防线，此卡也成为了“剑斗兽”卡组重要的拉怪引擎。在某些方面看来，此卡如果被对手察觉到或翻开后，很难使用战斗的效果，因为这样对手就不会轻易攻击。

剣闘獣 ディカエリィ“剑斗兽双斗”



此卡隐藏着二重攻击的能力，对于一只1600攻击力的怪来说，这个数值输出的伤害比较可观。配合“收缩”，“突进”战斗起来也不错了。但在另一方面是此卡要拉出来后才有二重攻击的能力。它不像“鱼斗”和“枪斗”那样一出来就有赚卡的效果，也不像“绳斗”和“重斗”有着可靠的战斗力和防御力。而且出来后要到下次自己回合才能实施二重攻击的能力，因此在这段过渡期内没有好的保护很容易被杀。对于使用“亚历山大”来说,此卡还是必要投入使用,而且投入的数量还得要考虑清楚,一般如果不用“亚历山大”的话,建议还是少用。

剣闘獣 セクトル “剑斗兽追斗”



此卡特召的效果的确很强，不过要实现这个效果，所费的功夫也不少。由于此战斗力低下，战斗存活率较低，就算用上收缩等卡帮助也不大。还要经历两个过渡期：一是被过对手破坏，二是还要进行战斗后才能使用效果。所以用此卡时要有很好的计划部署，不然的话反成了累赘。如果要用的话，一张也够了。

スレイブ?エイプ “奴隶猿”



“剑斗兽”专用的检索召唤卡，虽然只对4星以下的“剑斗兽”起作用，但已经足够了，因为“剑斗兽”主要的战斗力是集中在4星以下的。而此卡出来后，一般情况下是不会因战斗造成亏卡的。而且此卡对“剑斗兽”起着很大的作用，能快速拉出“剑斗兽”来战斗，就算被对手压制住战破了，也可以拉只“重斗”上来做后盾。不过就是战斗能力低，可能有时会影响卡组进攻速度。至于卡组应该投入多少，建议两张也差不多了。

剣闘獣 ゲオルディアス “剑斗兽乔治”



首先要说的是此卡是特殊的融合怪，象新生侠那类的不必用融合辅助卡也能出来的。这样在卡组就可以不必要为了它加融合辅助卡，有时上到手来不一定用到而导致卡手，同时也省了卡位。这样使用灵活度也随之提高，不用特意为了它费心思去召唤，总之场上集齐素材看情况出就是了。此卡的穿防效果不怎么样，用两张卡换来的只是提攻加穿防，有点不划算，不过有需要也可以用的上。而特召的效果则有点看头，因为换出来的“剑斗兽”变强了，象“鱼斗”或“枪斗”的话，这样就赚了两张卡。但要起用这效果要战斗成功留在场上，这样的使用起来的话又提高了一点难度。还有一点要说的是召唤此卡必须要有“斯巴达克斯”，而“斯巴达克斯”的使用价值不是很高，所以此卡的使用价值也随着降低。

剣闘獣 ヘラクレイノス “剑斗兽希拉克略”



关于此卡的召唤方式和“乔治”一样，这里不再说了。3000的攻击力加强力的控场效果，战斗破坏几乎不可能。封杀对手的魔法，陷阱等于废了对手在整场战斗中大半的攻防能力。回合发动次数没有限制这点才是重点，而且COST所用的手卡也没限制，这样的话只要保证有足够手卡的情况下，压制能力是十分恐怖的。不过除了魔法，陷阱外，还得要小心对手的效果怪。目前最常用的是“异女”，“地鼠”，“风帝”，“DD攻击者”等卡。对于“异女”，“地鼠”，“DD攻击者”等卡要进行攻击才能使用效果的卡，只要有良好的防御陷阱，并不难对付。而“风帝”则不同，这也是最难对付的。要对付它的话，还要费点功夫不行。所以这点一定要注意，搞不好的话刚出了场就被搞定会亏的，毕竟是3换1出来的。此卡的召唤的主要品是“绳斗”，而“绳斗”是卡组的主力怪，此卡出场的几率也很高。强烈建议能出此卡的情况下，尽量召唤它出来。



“剑斗兽”卡组的构成思路

在构筑“剑斗兽”卡组前，先要明白怎么样用“剑斗兽”去战斗，上面在卡的分析方面也大致提过了。“剑斗兽”是靠战斗来获取强力的效果，因此卡组中必须要有辅助战斗的卡，象上面说的“收缩”，“突进”等卡。但不是所有“剑斗兽”的卡都要加进去，这样的话会使卡组的对战效率下降。因此在选用相关卡的时候那些不是很重要的就不要乱加或不要加了，至于怪的选用，大家可以参考一下上面的怪的分析。还有就是用到“剣闘獣ヘラクレイノス(希拉克略)”时,防御陷阱也需要考虑的。如果有需要的话，可以投入“天罚”。在这里推荐用到“垃圾滑槽”，可以把对手对自己威胁大的怪拿走。卡组除了“剑斗兽”相关卡外，为了加强卡组强度，一些基本的卡还是要加的。

以一副40张的标准剑斗兽卡组为例，怪兽的数目大概在9~14，其余大约有20个左右的卡位都是坑。由此可见，采取比较好的坑配置，对于剑斗兽卡组的构筑具有重要意义。在开始本部分之前，我想先说说，坑到底是什么。对于坑，现在并没有一个相当明确的概念或者严格划分。在我的理解，坑区别于MUD，但又与之有所交集。从广义上讲，在出其不意的情况下，能够对对手的战术成型起到延误、阻碍甚至破坏作用的卡片，都可以归结到坑的范畴。坑不一定是针对场上的怪兽，坑的对象也可以是手牌、墓地的怪兽甚至魔法陷阱。

第二点是，剑斗兽为什么需要海量的坑？剑斗兽的优势是根据场上形势灵活检索怪兽应对的能力，操作得当能够稳定拉开卡差。但稳定只是相对的，剑斗众的基础战斗力数值偏低是一大软肋，单凭自身的战斗力几乎无法主动拉开卡差，这时候就需要坑的掩护和除去作用。单凭这点来说，剑斗兽与机甲齿轮具有一定的相似性。不同的是，齿轮众通过召唤动作便可以主动拉开卡差，来进行战线的维持；剑斗众拉开卡差的能力则必须通过战斗成功来实现，而对于剑斗众来说，直接攻击毫无疑问是最安全的战斗方式。

卡组实例

神鸟斗

怪兽14

霞之谷的猎鹰*2、剑斗兽 教斗*2、剑斗兽 绳斗*1、剑斗兽 马斗*1、剑斗兽 骑斗*2、剑斗兽 枪斗*1、剑斗兽 重斗*1、剑斗兽 网斗*1、剑斗兽 鱼斗*1、守卫竹篱*2

魔法10

禁忌的圣枪*3、旋风*2、月之书*1、剑斗训练所*3

陷阱16

神之警告*2、剑斗兽的战车*2、神之宣告*1、魔族之链*2、活死人的呼声*1、次元幽闭*3、奈落的落穴*2、神鸟攻击*2、激流葬*1、神圣防护罩-反射镜力-*1

评价： 神鸟斗一直是剑斗兽卡组中比较强势的一支。鸟兽部分采用了2猎鹰，以及2教斗2骑斗1枪斗。31卡表中，GBA由于BF的缘故而被准限制，一度让人觉得打不起来。范例中投入猎鹰不仅仅是因为其2000的高打点，更在于它的回收能力。魔链是一个非常强的坑，集封锁效果和封锁攻击于一身，还能被猎鹰回收。GBA的准限制无疑降低了卡组的清场能力，但魔链的投入却从另一个方面加强了控场能力；正是由于GBA，才使得猎鹰魔链系统可以完美嵌入剑斗兽卡组。

浅谈3V3里的集火与距离问题



战争的艺术就是在某一点上集中最大优势兵力。——拿破仑

集火与距离

集火是三国杀中重要的策略，伤其十指不如断其一指，杀死一人通常都比打残2人要有效地多。从8人身份局到3V3，最大的区别就在于身份明确导致出牌精度大幅提高，最显著的一点就是集火点的确立，而3V3比拼的就是集火与反集火。

那么集火分为哪几种情况呢？

1、本方武将技能无视距离打击对方某一个人
2、本方用锦囊无视距离打击对方某一个人
3、本方两人及以上能同时杀到对方某一个人
以上打击指造成牌差、血差以及耗闪等。

基本上就是以上几种情况了，下面一一进行分析。

1、以比赛用的32个武将来说，能无视距离直接对敌方造成打击的有：

张辽、夏侯渊、马超、黄月英、诸葛亮、周瑜、甘宁、小乔、大乔、貂蝉、张角，共11名武将，占到所有武将的1/3左右。

2、在106张牌里，能无视距离直接对敌方造成打击的锦囊有：

万箭齐发1张、借刀杀人2张、决斗3张、南蛮入侵3张、乐不思蜀3张、过河拆桥6张，共18张锦囊（这里顺手牵羊由于只在马超或者黄月英手里方才可以无视距离对敌方造成打击，因此不作为考虑的范围），占到所有牌的1/6左右。

在集火要求如此高的3V3中，能够实现集火的只有近1/3的武将跟1/6多点的牌，这些是不能达到集火目的的。加之在某些情况下AOE释放尤其需要多加商榷思忖，8人身份局如此，3V3更是如此。

举个例子，玩8人身份局时，当敌对方有残血武将而场上无曹操郭嘉，一般你若是摸到AOE就需要放了。而玩3V3时，不管场上有谁，是否残血，放一个AOE都要经过深思熟虑。AOE虽然可以对本方集火对象造成攻击，但也会对本方被集火对象造成伤害。三思而后行永远不会错。

这样看来，能对对方造成集火的情况并不是很容易就能形成的。

有人要说了，集火不是3种情况吗？第3种“本方两人及以上能同时杀到对方某一个人”这种情况没有说啊。莫急，下面就要讲这第3种情况。

第3种情况说的就是武器和-1马。

武器有：攻击范围为5的麒麟弓；4的方天画戟；3的青龙偃月刀、丈八蛇矛以及贯石斧；2的青釭剑、雌雄双股剑以及寒冰剑；1的诸葛连弩*2。总计10把武器。

-1马有：赤兔、紫骍以及大宛这三匹。

Ps 这里要注意，攻击范围和距离是两个概念。影响攻击范围的是武器，和马没关系，比如你用的是攻击范围为4的方天画戟，那么你的攻击范围就是4。而影响距离的是马，和武器没关系，正常情况下你和你左右距离是1，如果你装备了-1马，那么你和你左右以及左右隔一家距离都是1，如果你没马，你左右都有+1马，那么你和你左右的距离就是2。在了解清楚了这两个概念后，我们便可以更加熟练地运用黄忠、魏延、马超等武将。因距离对顺手牵羊这张锦囊十分限制，所以当有了-1马后，顺手牵羊也可以作为一张特殊的短距离打击对方的锦囊使用，不过战局会十分复杂，也就不讨论这张锦囊的集火用途了，当然，如果你是黄月英、马超，那就另当别论了。

除去诸葛连弩只有1的攻击范围，共有11张牌可以扩大攻击范围，占所有牌的1/10左右。有人要说了，这第3种情况的条件更加苛刻啊，前两种分别是1/3、1/6，这个1/10不说，还要2个人来满足条件。

但是请注意，这11张牌不像锦囊那样用了就没，一旦装备上，就等同于拥有了一种状态，只要不被拆顺借，下回合依然可以使用。而最重要的一点是，在3V3里有30张的杀，占所有牌1/3左右，这是造成伤害的主要途径，而有了攻击范围，你的主要进攻方式的范围就扩大了，能够打击的目标就多了，而一旦和队友配合并集火对方的话，威力是非常强大的，要知道3V3里一共只有15张闪。

当一方有甘宁，另一方的贯石斧摆了3回合就不能不说是失败。所以，3V3里，最优先拆的，就是武器和-1马，尤其是对方主帅，倘若没有了武器和-1马，对面的主帅只能干瞪眼。

忘了在哪儿看的了，某位大神使用孙权，当时2血，牌堆还有20多张牌，他就说他2轮内不会死。问其原因，对方3人没有武器，而牌堆只剩一把方天画戟，决斗、南蛮、万剑已经用尽。这是记牌的艺术，也是把握距离的艺术。

多少次看到己方阵容不错，但是苦于无距离无法集火导致失利；

多少次看到对方阵容一般，但是人手一刀被活活砍死导致失利。

由于3V3里双方座位固定，原始最大距离是3，摸到一把3+的武器变得极其重要。3V3里攻击距离达到3+的情况都算作偶然事件。君不见，除了需要保命的基本牌或者有无中生有、顺手牵羊等锦囊，武器和借刀成为首先要选的五谷牌。

没血没牌不能没距离，拆乐拆盾器。

-1马有：赤兔、紫骍以及大宛这三匹。

需要被集火的武将

3V3中的集火对象一般是对方阵中的薄弱环节，或者是爆发力特别强的嘲讽武将。下面就来讨论下哪些武将更需要被集火。

华佗



三国杀第一嘲讽脸，无论是8人局还是3V3，不用多想，集火吧，把你想到的一切攻击手段全部丢给他。

黄月英



三国杀第一爆发，放哪都是定时炸弹，有时连观星诸葛都管不住她。记住，她可以随时爆发，哪怕只有一点血。

孙尚香



奶妈+爆发，你要不优先集火她，一个不小心，她就掏出连弩干掉了你的一个边锋。她要装了盾和马，拆吧，不要因为给了她两张牌就不攻击了，越不攻击她就越强，等她神装了，那你就看她脱衣秀吧。

周瑜



人送外号，周脆脆。又一张嘲讽脸，起手英姿多摸一张牌，是个武将都会嫉妒。高端的周瑜都会把反间的攻击效果发挥到最佳，而不会盲目地送牌。攻击再攻击，你不打他，他就把你打死。

甘宁



拆迁办总队长。奇袭是个技术活，拆谁拆什么都是需要深思熟虑的，有他在场上，就很难形成集火。你不打他，他就让你一辈子打不到他。

貂蝉



又一张嘲讽脸。离间是公认的IMBA技能，每回合稳定的一点伤害着实可怕。加之闭月的那张牌，可增加下回合的攻击，又可增加本回合的防御，比周瑜的英姿更具优势。她是所有男性武将的噩梦，不用多想，朝她开火吧。

张辽



盗圣。3V3里有时会为了下回合的最大化攻击而存牌，不过有张辽的存在，存牌就变得异常艰难，不过要集火张辽也不是件容易事，说好杀很好杀，说难杀也很难杀，就是这么一个恶心的武将，总之还是得看场上形势。

大乔



最好的控制。乐不思蜀可以毁掉一切配合，除非阵容是夏侯渊+陆逊+吕蒙，尽管如此，大乔也可以让大多数武将陷于泥潭动弹不得。别因为她能流离就不杀她，这是很危险的。

张角



雷神。张角真的很难杀吗？其实不然，在没有刘备、郭嘉时，张角的存活能力很低，始终要记住，一共只有15张闪，在没有刷牌前，张角真的很脆。有拆有顺，就考虑集火他吧。



放任不管的武将

郭嘉



卖血男。作为最想被人打的武将，却永远不招人打，这种寂寞谁能懂？在3V3里，集火谁都行，就是不要集火郭嘉，谁集火谁知道这是一种悲剧。最喜欢卖血的郭嘉，一碰到AOE就异常兴奋，所以在3V3里，场上有郭嘉时，对于AOE的释放更要三思而后行，除非郭嘉是队友。

周泰



肉盾。曾见过OL上周泰、小乔和郭嘉刷牌流的视频，直接把对手刷成3个托管，就连郭嘉都被刷死了，而这完全依靠着周泰的不屈技能。不屈也算是个依靠RP的技能，不过如果有敌对诸葛亮在他上家，那么周泰就比较悲剧了。在3V3里，你就不要集火他了，不打他，他就是个无技能的武将。

魏延



吸血鬼。对于拥有四血的魏延来说，己方联动都打不残他的话，那么就等于浪费了这次联动的效果。而没把魏延打死的话，一血魏延一回合内吸成满血的情况也不少见。要集火他还是慎重点好。

夏侯惇



刚烈哥。和以上三个武将一样，不打他就是个无技能武将。夏侯惇完全是为了卖血而存在，他最期待对手来集火自己。不怕痛的就打他吧，谁打谁知道。



仿佛兮若轻云之蔽月，飘飘兮若流风之回雪

——甄姬



血量：三血

武将技：

倾国：你可以将你的黑色手牌当【闪】使用（或打出）。

洛神：回合开始阶段，你可以进行判定：若为黑色，立即获得此生效后的判定牌，并可以再次使用洛神——如此反复，直到出现红色或你不愿意判定了为止。

使用心得

洛神，看上去很牛的一个武将技，但使用起来，往往出现“大姨妈”，甚是苦恼。若是单人爆发，运气和人品决定了一切，而一旦有了武将配合后，那么“大姨妈”就可以延期了。

配合武将：

司马懿——鬼才的改判无疑能增加甄姬洛神多次的几率，只不过代价是司马会因此丢失手牌。

张角——鬼道的替换比起鬼才来说，更加适合甄姬洛神的爆发。鬼道替换判定牌后，让甄姬获得了黑牌的同时也知道了张角的手牌，两人配合，通过张角的雷击可以给敌人造成很大打击。

诸葛亮——相比于鬼才和鬼道，每回合5张牌的观星在运气好的情况下，能够保证甄姬至少洛神到3张黑牌，洛神更加稳定和高效。

防守心得：

玩家往往看到甄姬强大的洛神而忽视了她弱小的防御能力，对于三血攻击型武将来说，甄姬的防守能力只有在单挑时才能显得比较强大。而一旦放到8人局中，被集火，一回合秒杀，不在话下。

因此特性，甄姬并不适合做内奸或者非主流主公。而作为忠臣来说，倘若太高调，就容易被反贼给集火了，所以玩甄姬，一定要低调，因为你的洛神已经引来全场围观的目光了。个人觉得，甄姬最适合以反贼的身份出场，一来，如果反贼有司马张角诸葛的话，可以增加己方战斗力；二来，如果这三人在对方阵营的话，要改判洛神，就得费手牌，经过多轮消耗后，此消彼长，优势就慢慢奠定下来了。

骑兵整装待发

权利游戏全新扩充包

权力的游戏LCG：2011年5月出版

感谢每一位喜欢《权力的游戏》的牌友。今天我们来看一下旧镇之谜的下一个章节扩展——学士的锁链中，有关史塔克家族的一些内容。

骑兵整装待发

史塔克家族有很多吸引人的优势：强大的军事争夺能力、点杀以及难以攻破的防御。不过他不太显著的优势表现在他的卡牌搜索能力。虽然兰尼斯特家族有比其他任何人都更快的补牌能力，但史塔克家族却有着搜索指定卡牌并将其加入手牌的能力。例如家族、责任、荣耀和寡妇望。





搜索卡牌有双重的好处，因为它不是通过依靠运气补到这张牌，而是让你直接搜索得到这张特别的卡牌，同时可以缩小你的牌库。也就是说，你的牌组越小，你越有可能摸到你想要的那张卡牌。然而，史塔克家族的搜索能力往往是相互的，征募季节可以让你在卡牌中找出特定的卡牌，但是同样的效果你的对手也能执行。相比之下，史塔克家族有些搜索能力例如“布兰登筑城者的遗赠”的卡牌效果只对你一个人有利。



红叉河骑兵队，他的能力比较特殊，不管让你搜索什么类型的卡牌，他都能通过卡牌搜索被找出。当然，如果你的牌组依赖特定的卡牌同时你有能力去搜索的话，可将其找出。另一方面，如果你发现你所有主力的卡牌全部出现了，而你仍有剩余的搜索能力时，红叉河骑兵队将乐于登场。红叉河骑兵队的另外一个好处是可以被任何搜索效果找出。如果出现建造季节而你并不需要找地区牌，可以搜索红叉河骑兵队。

更多的惊喜



红叉河骑兵队并不是旧镇之谜中史塔克家族唯一一张和搜索能力有关的卡牌。甚至不是在学士的锁链里仅有的一张。除了红叉河骑兵队，这包中还会出现鲁温学士，他能为史塔克家族带来搜索事件的能力。接下来的旧镇之谜，针对这一主题，将会出现更多的卡牌，例如：瑞肯史塔克、群鸦岛等等。我们将陆续更新相关信息。

希望我们已经给了你关于《权力的游戏》的很多讨论和意见，下次再见！

项链打造完成

权利游戏全新扩充包

“我可以教你历史、医术和药草知识；可以教你如何与乌鸦沟通、如何修筑城堡；可以教你水手是如何借助星辰制定航向；可以教你如何计算历法、观测季节。在旧镇的学城里，他们还可以教你一千种其他功夫。但是，布兰，没有人能教你魔法。”

——乔治 R.R. 马丁，《权力的游戏》

“权力的游戏”最新的章节扩展，也是“旧镇之谜”系列的第六包——“犬马之劳”。

最后的链条



“犬马之劳”是旧镇之谜系列中第六套以60张卡牌为一组发行的章节扩展，20张不同的卡牌各配置3张。其中包括地区、附属、角色、事件及两张战略，涵盖六个家族。

瓦雷利亚钢制链条以及黄铜链条是最后两根学士的项链，这些项链的主旨是卡牌优势：瓦雷利亚钢制链条使你有更强的补牌能力，黄铜链条可以弃除对手牌堆的卡牌。凭借这些附属，你的学士将成为你通向成功之路最有价值的盟友们。

学城阴谋



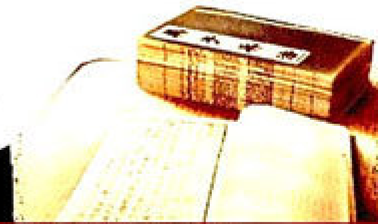
“犬马之劳”中有两张新的战略：包括智者的图谋，博学战术的提升，允许你的博学角色在阴谋争夺中进攻防御无需横置，并且在你发起的阴谋争夺中提高效能。这很好的配合了学城政治，使得你在学士的帮助下，可以额外发起一场阴谋争夺。简而言之，“犬马之劳”又将提供了很多新的组牌思路，尤其是专门的学士牌组。

准备好迎接旧镇之谜的最后一个扩展，将于2011年第三季度上市。

《权力的游戏》是基于乔治 R.R. 马丁的奇幻著作《冰与火之歌》的一款游戏，可供2-4为玩家进行游戏，这种革新的游戏机制和高度战略为大家真实展现维斯特洛大陆上出现的英雄、反派、美景及事件，“成长式”卡牌系统通过每月的扩展为玩家带来无限种组牌可能。

如何攻克步谋（上）

三国卡牌小教程





在三国智中，步谋是指以步兵和谋士兵权为基础的打法，单步兵、单谋士以及步兵谋士复合型的将领都可以加入步谋结构的卡组中，这里所说的，则是以步谋复合为主的将领的打法，这样的打法偶尔也可以加入一些单步和单谋，甚至其他一些兵权结构的将领，来使临场选择更加丰富。





在三国智第二版补充包天子不臣中，大量新将领、谋略以及事件宝物的加入，使步谋打法得到极大的完善，其战斗能力一度达到了独孤求败的地步，在之后版本的补充包中，其他打法渐渐得到了一些增强，在应对步谋打法时，不再完全不堪一击。到目前的惊蛰版本，步谋已经不再独步天下，但偶尔遇到一些卡组数量较为极限且控制得当的步谋玩家，仍会因缺乏针对而无力应对最终落败。本文将从备卡及临场应对两个方面对如何攻克步谋做一些抛砖引玉，帮助玩家更好地找到自己攻克步谋的方法。

在计划攻克步谋之前，我们首先需要熟悉一下步谋的核心和精髓到底在哪里，摸到了步谋的喉咙之后，才可以找到扼住它的方法。

步谋的要点在于成型快、手牌优势以及谋略免疫（5智力+手牌优势），如果对手已经顺利实现了第三步，也就是谋略免疫的地步，那么一般来说你也就回天乏术了，因此，找到方法来遏制这三点中的任意一点，都可以成为攻克步谋的战术方向。

成型速度

步谋的快速成型建立在流畅的兵权和将领搜索能力上，其中的关键卡包括十常侍（董卓进京）、伏皇后和献帝，其中再加上广开言路、举贤任能两张谋略，在这一步中，你首先可以做的是阻止对方场上的十常侍将领达到两名，鉴于十常侍的阵营效果，你只能用破上场的方法，当然，也可以用破场上十常侍的方法来延缓对手发动董卓进京，做到这一点有额外的好处，就是消耗掉对手十常侍的数量，以降低自己兵权被乱政的风险。在对付伏皇后和献帝时，除了一定将以逸待劳留给他俩外，需要准备备卡见机行事，见机行事对伏皇后、献帝以及郭嘉都有很好的限制作用。



在游戏中，要根据对手场上的阵容，来控制对手使用广开言路、举贤任能甚至独当一面这样的谋略，以阻止对手搜索伏皇后和贾诩、郭嘉和张角。在对手场上没有这些人时，则应该保留反击谋略，不要浪费在对手一些无谓的谋略上。

如果对手要募兵，则应根据双方的局势，在对方未成型，且自己并不是急需手牌的情况下，尽量阻止对手募兵，因为和步谋同速度发展的话，占优势的仍会是步谋。

手牌优势

步谋的手牌优势集中由贾诩实现，可以在一回合内抓到大量的卡，将对方远远撇在手牌劣势地位，因而做掉贾诩是最简单的办法，做掉的方法我们后文再说。这里主要说的方法是快速打击对手的粮草，使得对方缺少足够的粮草来使用贾诩的效果，实现的方法就是速攻打法，并且尽量延长步谋的真空期，诸如使用止戈为武、大雾迷天这样的谋略来拖慢对方的成型速度。

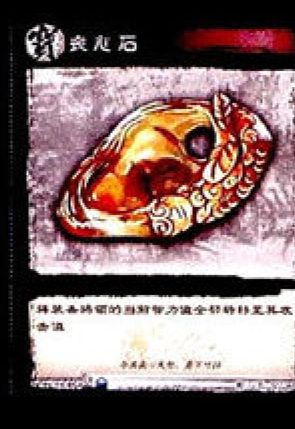
步谋为了加快自己的成型速度，会尽可能地压缩卡组的数量，他们的卡组大多以反击谋略和辅助自身的谋略为主，破坏将领的谋略则较少，因而在觉察对手是步谋之后，可在积累有反击谋略或如意、李代桃僵等救命卡的前提下，尽早上主将进攻，给对手造成压力，导致他孤注一掷放弃常规打法（如十常侍或献帝上主将），或者直接投降，即便对手在之后破掉了你的主将，但只要起到消耗对手大量粮草的作用，这个主将也就实现了他的价值。

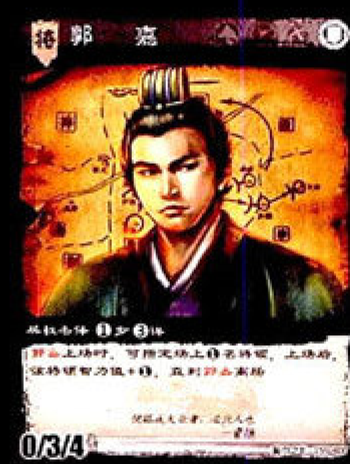


此外，精师重饷亦是限制贾诩抓卡的利器，可以作为备卡考虑。田豫亦是变相限制贾诩的好卡，但如果你的卡组较厚，抓卡质量就会低于步谋，起到的作用就会较小。

谋略免疫

步谋将领由于较高的智力，普通的破上场谋略对他们无效，而在上场后，再加上吴子兵法和郭嘉的辅助，可以打造出5智力的军师，从而使主将几近谋略免疫。解决的方式当然是除掉吴子兵法、郭嘉的上场技能，前者可以通过备卡夺其所好、偷梁换柱等来实现，后者则使用之前提到的见机行事。除此之外，可准备神算玦，使用神算玦的要点在于，在准备好足够的反击谋略之后，尽量在一回合之内完成破坏步谋关键将领的操作，不要给步谋反应的机会，当然，提前装好也有好处，就是可以通过破上场的方式除掉对手的贾诩、郭嘉等，但是步谋在看到你有神算玦之后，也可能会选择盖放上场，这样可以额外消耗他的粮草和虎符，也并非全无意义。





未完待续

玩家交流 Players Exchange 每月动向

面临着重大抉择的sky



人生很痛苦，痛苦着去抉择，抉择该无意义的继续曾经所谓的理想，还是不管不顾的投入到另一个未知世界。这段日子脑子里一直幻想着各种方式的大富大贵，幻想着潇洒的离开是为了有一天能在一个万众瞩目的情况下出现，身披金甲圣衣，脚踏七彩云。想到深时，一度不能适应幻想和现实之间的极度落差。

史无前例地看了两场电影的宅男X

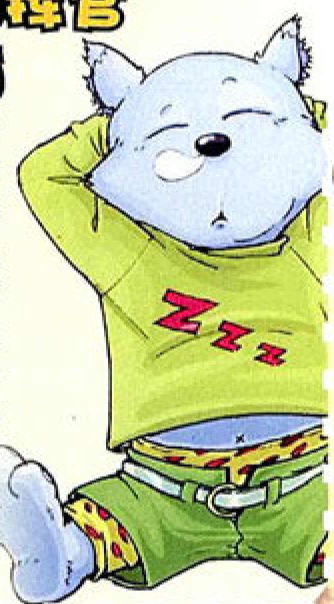
两部片子分别是《里约大冒险》和《里约大冒险》。其实片子是一部佳片。主题积极健康，没有任何暴力情色成分，而且在看第二遍的时候还是能让人笑出来。

只不过被一个男人邀请去“节约团购券”可不是什么有趣的经历。为了掩饰尴尬，两个男人只能埋头猛吃爆米花，时不时迸发出像疯子一样的笑声——看着身边的小姑娘被吓到花容失色，往男友怀里钻，X觉得自己就是个大卢瑟。

最后的学生时代的司徒

本月司徒迎来了最后的一段大学时光，写论文和拍毕业照构成了这个月的主旋律。毕业在即，想起四年前刚踏入大学时懵懂青涩的我，此时此刻不禁甚是怀念那时美好的青春年华，只可惜它早已一去不复返了。所谓的珍惜时光，大概也只有在失去后才会体会到其重要性吧。光阴荏苒，过去的就让它过去吧。把握好现在和未来，活在当下，才是最重要的。

终于明白长命的指挥官都不冲锋的贪睡猫



本月某猫冲锋陷阵在《骑马与砍杀》的世界里，不过新到来的“火与剑”让某猫尝到骑士王朝落幕的感觉，火枪的NB实在很难用语言来形容，让某猫野战时不敢再做出头鸟了。而攻城战的时候某猫尽量萎缩的躲着枪眼，好不容易在一阵乱枪过后双方子弹显然都不多了，终于盼上了对面冲过来一队手持冷兵器小队，某猫手持双手巨剑爽快的砍倒了5、6个人面对剩下最后一个人高高举起巨剑是，谁知他竟然掏出了火枪一枪把我撂倒了。砍杀很爽快，火枪很BT，具体详解请观看本期攻略。

感冒终于好了的P羊



最近天气真的很多变，前一天气温攀升30度以上，后一天就可以骤跌个10度。P羊这个“感冒”的常客自然又捧起了大盒纸巾。令人无语的是，过去不到一周便能搞定的“小感冒”，这次却足足折腾了P羊半个月，期间不断在喉咙疼、流鼻涕、咳嗽、上火这几个BUFF状态中循环，如今终于大好的P羊，看到周围人咳嗽两下总禁不住鸡皮疙瘩掉一地（这次应该不是我惹的祸吧？）。

玩家交流 Players Exchange 纯的回信篇

sky： 连续几期的12周年专栏占用了玩交太多版面，导致手头积压了太多的回信，本期玩家专门开设回信专区，把这几个月的“债”都给还清，迎接下一期玩家交流的全新归来。

昆山·王星

我班和《电攻》有一段不解情缘。由于我选的是理科。所以每天的作业生活极其的少，而且还有一个个特殊的地方：狼多肉少啊！！每天面对着戴着眼镜的女生，一副不学好，不睡觉的表情，在那奋笔疾书。唉。

……就这样，《电脑乐园》成了我们学习生活的一部分。

X先生：



上课木有妹子看，就提不起精神

首先我非常疑惑，学理科的作业可以比较少嘛？自然科学的研究范围可是囊括四海，包揽群星呀。

俺当年就是被天上亮闪闪的星星给迷住了，忽视了身边“戴着眼镜，好好学习奋笔疾书”的女生。多年以后，同学聚会，我才发现那时候的小女生全都变身成了超靓超有气质的大美女。回想起来，如果当时能够和哪个妹子留下一段美好的回忆……那该多好啊。

河北宣化某大队·陈伟

在一年前的差不多这个时候，有一天晚上，夜微凉，让我感觉到此时不是学习夜，正是看“电攻”好时候。于是乎，我拿上“电攻”悄悄的穿过了老爸老妈的火力布置点——客厅，跑到阳台上看“电攻”。正看到精彩的时候，突然一个神秘女子悄悄地走到我的背后，伸出了她那恶魔的右手一把把我的“电攻”给抢了过去藏到了背后，并把她那天使的脸蛋恶魔般的笑容发挥到了极致，对我说：“我亲爱的哥哥，你不去好好学习在这里干什么呢？”

……不出所料被她敲诈了不少东西之后又被迫签订了史上最不平等的《兄妹条约》方让她不把这件事告诉我妈。可是人算不如天算，第二天我妈还是知道了。看着躲在老妈身后妹妹那一脸幸灾乐祸的样子，（大呼上当了，女人的话是不能相信的，特别是漂亮的女孩）我绝望了。

X先生：

这位仁兄的叙事带点悬疑的风骨，看得出来对于身边的世界有着细致体验。我很好奇的是你妹妹领走《电攻》之后，有没有发展成为另一个读者呢？



我们是否应该增加美男成分，提高对少女读者的吸引力？

安徽太和·杨某

话说这是第一次写信啊，心里很激动，很惶恐（……）。这封信到底会是谁看的呢？之前就一直在像想。（激动着，惶恐着，我写了一个错别字）

这三个月的电攻我都有买，可是都没有想到看后面回答问题。但是，这一次当我看到这个《Q版三国杀》时，我仿佛被雷击一样。我心中有个声音——我要它！我拼了老命也要得到它！你能明白我心中的饥渴与焦炙嘛？你能理解我发自灵魂的渴望吗？你看，我已经把题答好了，就等着你们用你们那颗年轻善良的心来安抚我了！不要再犹豫，我会等着你！^-^

X先生：

咳咳，这位读者大人真是热情啊。您把自己内心的情感表达得很到位。我猜你在恋爱情感上一定是一位高手。如果有心发展，将来说不定还会成为新一代“意识流”大师。

辽宁抚顺·朱某某

快高考了，我也暂时告别了我的wow。

平时只能看会儿杂志，玩会三国杀来聊以自慰。可是前几天连三国杀都被没收了。唉……时运不济呀！看着小编都去CTM开荒了。我还没见过LK长什么样……我想问下怎么去台服，代理什么的我全不懂，小白一个。

X先生：

《电攻》杂志真是排解苦闷的好东西。本期杂志上市的时候，高考都快结束了。这位亲爱的读者说不定都已经玩上了魔兽，打起了死亡之翼。出游台服过程很简单。搞到客户端，注册台服战网，上淘宝买台服月饼，登陆就能游戏了。代理这东西么，一开始野外练级不开代理也行的，不卡。等到以后想RAID了，再和公会的朋友用同一款代理。（这样代理掉线的风险就集中了。）

最近我也在新练小号。大灾变之后低级地图已经被重做过，玩起来还是别有一番风味的。

湖北·某某

……

我每次都满怀着期忘<望>到学校书店（司徒：膜拜啊！神学校！学校书店都有电攻卖！想想我以前的学校，唉……你说，都是学生，这待遇咋差那么多呢？）去买电攻，可我每次买回来时，都有一阵阵失落的感觉……

……

以后每期的电攻能不能有一个版面是说穿越火线、DOTA等比较火热的大型网游。

司徒：

这位童鞋，司徒在这要郑重认真地向你宣布——DOTA不是网游啊！！你肯定没有认真仔细地欣赏电攻，否则怎么会得出一个DOTA是网游的谬论呢？你说，对不对。

有司徒在，就一定会有DOTA！司徒不会放弃DOTA，就好像你不会放弃电攻，对不对？想看DOTA哪方面的内容，你可以偷偷地写信给司徒，司徒为你精心制作去，免得司徒我现在只能写写路人局战报。

山东新泰·孙强（雨梦听音）

……

刚才提到DOTA，又有一种忍不住建议的冲动，据我了解我们这一个学生破万（司徒：学生破万……好吧，你的学校真牛！）的学校中，真的很少有玩星际2的，而有超多玩DOTA的，面对如此广大的读者人群，夜猫要给力啊。（司徒：关于DOTA，基本都由司徒我接手了，还希望大家能喜欢。）……希望小编们能留两张空白写DOTA，否则下半月刊单机版的作用对我基本上就为0了（汗！）

司徒：

回你这封信时，司徒很有鸭梨啊！没有DOTA的电攻就基本对你没作用，你让SKY、太狼他们情何以堪啊！

……当我鼓起舍生赴死的勇气去了之后，老师（教语文的）第一句话说的就是：“你看看你都快高考了整开<天>看的些什么书！你看这错别字，还有语法根本就不通啊！买这些粗制滥造的东西有什么用！……（以下省略N字）”

司徒：

首先，司徒代表编辑部向广大读者表示深深的歉意！其次，司徒进了编辑部后，已全面负责杂志的校对工作，争取不放过一个错别字。最后，司徒猜想，这有可能是这位老师故意为之，他或她肯定是多年前电攻的粉丝，在数年后重拾电攻，心里太激动了才没收电攻的吧，嗯，肯定是这样！

上海·张君逸

……

我相信看电攻的大多是学生人群，希望电攻可以更多的介绍一些时间短的好游戏。

……

我们能打游戏的时间很少，能否在介绍攻略时突出每一关的重点。以这部游戏的剧情和同类游戏的比对上花更多的笔墨。

司徒：

对于介绍攻略，突出重点，那是必须的！你的建议，小编们不想采纳不行啊！不过，司徒有点困惑，为什么在你信纸的背面列出了一道不完整的数学公式呢？难道是进入异次元世界的密码？

广东·时春磊

……我是一名普通的武警战士（司徒：向可爱的武警战士致敬！），曾经很喜欢魔兽世界，来到部队就再没有机会玩了，感觉很失落，偶然在图书室里发现一本老兵们留下的电攻杂志。是2010年4月5日.VOL.135那本。如获至宝一般，每当结束了繁重的训练，我便拿出来细细欣赏。

司徒：

电攻的势力范围正在逐步扩大，就连部队都有涉及。而对于武警战士来说，一本过刊都能让他们回味无穷，可见电攻内容之精彩啊！再次向这位不放弃电攻的可爱的武警战士致以最高的敬意！

安徽省合肥市·张同庆

翅膀

……

人类对飞的渴望由来已久。早期的扑翼机，滑翔机，到现在的客机，战斗机。在蓝天自由翱翔是每个人儿时就有的梦想，但梦想终究是虚幻的，我们得接受事实。既然现实里达不到，为什么不能在其他的场景，比如游戏里做到呢？

所以我选择战士，可以带上插有翅膀的骑士盔。

……

肥龙：

这是一篇参加编辑养成计划的读者来信，而且很正规的打成了铅字，可见读者对这事儿还是很认真的。

这篇文章的构思和立意是非常不错的，将飞翔、梦想、游戏三大主题给结合到一起，阐述自己对游戏的认识，虽然文笔上尚需下功夫，但是最起码抓住了文章的中心思想，这是写文章的基础和关键。知道自己想表达什么，该如何表达，这非常重要。就等于房子造好了骨架，接下来需要努力的就是让它丰满完善起来。学过画画的人都知道，打底稿、做框架是入门的基础，练多少年之后，才会达到眼中无框，心中有码，下笔如神的境界。写作也是如此，不要相信什么鬼才、天赋之类的神话，任何人要做任何事，都需要努力，屙屎尚需三分力呢，何况写作这种艰难的事。

你想参加养成计划，你想了，你写了，不管结果如何，你都从中获益良多，希望以后可以继续坚持，总有一天梦想会实现。

南京市1212信箱·十分箱·赵X

5年我喜欢上了魔兽世界，后来疯狂地玩。07年因为喜欢玩游戏和家里人闹翻，一个人逃到外地，疯狂地放纵，犯了错误，判了刑。与家人、社会、魔兽隔离，后来在狱中反省自己，那些事情都已经过去了，但是内心深处还是热爱WOW，真的。我还记得被抓的那天，2007年9月12日，TBC刚开6天……

肥龙：



看这封信的时候心情很奇怪，虽然社会媒体上一直有游戏害人这种论调，但是当真正接触到这样的案例的时候，还是觉得有些激动。记得我小的时候，流行一部青春励志影片，叫做《少年犯》，这在那个年代属于罕见的有思想有内容的影片。片中根据不同的角色隐晦地探讨了很多问题，犯罪是因为什么？年轻的错？家庭的错？社会的错？

我想现在人们仍然没有认清几十年前的那种错误。当孩子犯错的时候，他们往往只看到错误的结果，而很少去关注错误的原因。

就像是游戏导致青少年沉迷、犯罪的论调一样，如果社会和家庭能对孩子多一点关爱，多一点理解，多一点投入，那么还会有那么多的“少年犯”么？还需要在错误发生的时候拉替罪羊来顶替罪名么？拜托，不要在错误的道路上越走越远，毁了一代又一代的孩子。在他们的世界中，除了沉重的学习压力、家庭师长的严苛管教，他们幼小的心灵也需要温暖的关怀，需要认真的对待和尊重，需要那些简单平凡的快乐。

这位青年的错误原因我不清楚（我甚至不知道你的名字，你的字迹太潦草了，连信文我都看得很艰难），但是我可以肯定的是：喜欢游戏不是你的错，错的是那些让你孤独的人，让你无助的人。当然你也不可以因为别人的错误而放弃自己，更不能伤害他人。这种事情太沉重了，我不想讨论下去。我只想跟小读者们说，如果你孤独无助，不要放弃，向家长们大声地说：我需要被尊重！我需要你们的关怀！我不需要一天十个小时的作业！我不需要在十几岁的时候就面对工作和社会的压力！我需要简单的快乐！我需要健康的成长！让我享受自己的童年，哪怕只是偶尔的、一丁点的放松也好！

寻人启事 no.3
本期无回函卡，请另附信纸回答。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

福建·何剑纲

对你们编辑部表示衷心的感谢，谢谢你们为我们这些寻求游戏的流浪者指明方向，希望小编们继续努力，推出更好的Game。

我对《梦想世界》这游戏挺热衷的，想跪求一本专门介绍这款游戏的书或者攻略，如果有怎么样才可以得到，我现在在部队，无法接触网络，只得靠这信。

sky:

其实没啥好谢的，毕竟你也是花了钱的，我们也是领了工资的，更何况找游戏也是我们的兴趣爱好，其实反过来应该我们对你表示衷心的感谢，没有你们的经济支援，我们的销量就上不去，销量上不去，我们就没饭吃，没饭吃就不能为大家找好的游戏，我们之间互助互利谁都缺不了谁。关于《梦想世界》的问题，我们并没有出过专门的攻略本，市面上好像也没有，只有在你有时间玩这款网游的时候，顺便去浏览下他们的官网了。

广东·杨戳稻

本人非常喜欢电攻这本书，是电攻的忠实粉丝，本人想提几个建议：

1、我除了非常喜欢单机游戏外，还非常喜欢动漫。所以希望多一些动漫的资讯。

2、百兆俱乐部做的很好，但如果能介绍更多百兆游戏就好了。

sky:

关于动漫的资讯你就要抱抱贪睡猫的大腿了，他对动漫的痴迷就好比龟仙人对女人的痴迷，没有他不知道的动漫。百兆俱乐部虽好，可不要贪玩啊，那么多游戏一个月你玩的过来吗？再多点我怕你家长要找上门来了，而且我们会在不久的将来，会有随书发放百兆里的游戏客户端计划。

南京·赵进

我从前年就开始寄信，到现在都没有得到奖品，我好想要一本WOW大灾变攻略本可以吗？我是一个WOW夜精灵战士，主玩MT，我不要点卡，也不要什么公仔，我只想要CTM的攻略本，OK？

sky:

获奖这事情可遇而不可求，有很多可怜的同学从创刊起到现在就没有中过奖，12年！12年了，也没见他们拿到菜刀过来找我们。所以请淡定的看待获奖这个问题。对于大灾变攻略本的问题上，不是我们不给你，是我们还没做好，国服未开，很多事情都没搞定，国仇家恨，哪还有心情做攻略本啊。

新疆·康晟皲

不知道让不让一次寄三份回函，这样中奖几率会不会大一些？顺便说一下，能不能照顾一下我们这类电脑兼PSP兼PS2兼GBA玩家，多介绍一点其他平台的游戏？

sky:

当然让，你都买了三本杂志了，还不让你抽三次啊，这和买彩票是同一个道理。对于其他平台，编辑部都是穷人，有一台电脑已经如获珍宝，哪还有钱玩其他。况且上头给的页数就这么点，面面俱到只会变得庸俗不堪，不如专攻一项或许还会显得专业。

江苏·冯烨

我知道我这个7个月的新读者在电攻数以万计的粉丝里只是微不足道的一小部分，有我没有都无所谓，所以我准备离开电攻这个伤心地……

好吧，愚人节快乐

因为之前总是掐着指头盘算着电攻几号会到，借鉴以前电攻从未在1号之前出现过，就打算从1号开始去骚扰报亭，然后今天一去就打乱了我骚扰报亭的计划。“电攻到了吗？”“到了，早到了。”……

最后我想提个建议，以后可不可以把“看你妹”里的美女照片印制成海报，方便我贴在墙上随时观摩，你懂的！

sky:

当我看到你要离开电攻的时候，我还真被你吓一跳，心想销量少了一本，本月奖金又要减少了。怎么办？我像个热锅上的蚂蚁，无所适从，本想后面还有一大段信估计是准备开骂了。结果头一句就是愚人节快乐，在这里sky郑重警告你，请不要拿离开电攻来开玩笑，会死人的。对于看你妹的照片海报嘛，年轻人还是收敛一些，偷偷看杂志的小图就可以了，搞大了万一我们杂志被封怎么办？

山东·今天你要卖给我

万恶的二次模拟考又要来了，如今只有电攻能与我聊以自慰，考上重本，什么iPad，iPhone，苹果笔记本，10000多的高端台式，正版进口的WOW、星际2。要是普本都考不上，估计什么都没了。

关于iGame我也十分喜欢，尽管我没苹果产品，尽管它已不在，但却代表了广大知识型理性青年对于游戏界的真正认知和反思，此次革新虽然最后没了但在今后发展之路上却是伟大的，感谢sky。

sky:

对于iGame的阉割，已经有很多善良的读者来信安慰sky，一连串不同款式的“你很好，但我不爱你”的句子扑面而来，恩，sky想说我非常感谢大家对我的支持，俺是个爷们，俺没事，俺会挺着过去的。



当鹿鼎记全服互通后

游戏：鹿鼎记　　作者：逐浪







泡妞



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信